VR Виртуальные радости

№ 8
(164), август, 2013 г. • Выходит раз в месяц с января 2000 года • В розницу цена свободная
http://vrgames.by
ISSN 1992-7835



Company of Heroes 2

жаль, что за сценарным балаганом многие игроки не сумели разглядеть одну из лучших стратегий последних лет

Двое из ларца

чего ждать от Xbox One и PlayStation 4?

Есть ли жизнь на Vita?

Главные игры консоли

Рабочее место и 10 наблюдений

об игровой индустрии Андрея Яранцева, главы издательского подразделения Wargaming

Автор: Полина (Vertishake) Евменова

Приветствую!

В этом номере мы продолжаем изменять газету. Появились новые рубрики, особенно хочется отметить "10 фактов" и "Рабочий стол" — если все пойдет как надо, они станут ежемесячными. Также мы изменили рубрику "Анонсы", теперь информация подается в виде отдельных фактов об игре.

Несмотря на лето, в июле было два крупных релиза — Company of Heroes 2 и DotA 2. Вокруг первой разгорелся скандал, что, вообще, довольно странно. Это просто отличная стратегия, а не спланированная попытка Запада оскорбить ветеранов. На момент отправки газеты в печать продажи Company of Heroes 2 приостановлены в России — в следующем номере мы вернемся к этой ситуации, которая, хочется верить, будет улажена. В конце концов, если вам не нравится Coca-Cola, вы же не требуете запретить напиток — ведь есть и те, кому он по душе.

Ждем ваших писем и сообщений на форуме (vrgames.by/forum) — что понравилось в этом номере, какие рубрики оставлять, а какие переделать? Встретимся уже осенью, до сентября!

Species Emoriens

Непримиримая борьба старушки Microsoft с инакомыслием в очередной раз привела к витку коварного вектора статистики в пучины безработицы. Глава подразделения, отвечающего за развитие Xbox, больше не встает с утра пораньше, чтобы успеть проскочить мимо пробок и припарковать свой Porsche под офисом компании. О причинах отставки **Дона Мэттрика** официально не сообщается, однако мы, кажется, догадываемся. Виртуоз изысканной велеречивости активно отстаивал концепцию постоянного онлайн-соединения — еще вчера флагманской архитектуры продвижения новой консоли, а сегодня, Дон, посмотри, что они с тобой сделали. *"Мы рады сообщить, что у нас есть продукт для людей, которые не могут выйти в интернет. И называется этот продукт Xbox 360"* — отличился Мэттрик на недавней E3, что позволило Microsoft переложить вину за всю стратегию на хрупкие плечи топ-менеджера, а самой на раз изменить политику, уравновесив раздражающее самаритянство SONY.

"Блицкриг" продолжается, и танковые клинья **Microsoft** умело разрезают нестройные ряды игровых журналистов, белое — это черное, верх — это низ, ложь — это правда и далее по списку. Не далее как в начале июля **Альберт Пенелло** (еще один топ-менеджер) в интервью изданию OXM отметил, что сравнивание технических характеристик Xbox One и PS 4 не имеет смысла. *"Проблема в том, что SONY решила выйти в свет и вывалить на всеобщее обозрение огромное количество цифр, которые, в определенном смысле, ничего не значат"*, — заключил Пенелло, а нас поставил в очередной тупик. Внимательные читатели помнят, что презентация Xbox отливала медным загаром и поигрыванием бицепсов, а на E3 (по слухам) использовала стволовые клетки персонального компьютера. После занавеса, приоткрывшего черты PS 4, политика гиганта в который раз изменилась — *"На дворе не девяностые годы, когда 16-битные приставки соперничали с 32-битными. Люди спорят о том, в чем не разбираются. Они не Ник Бэйкер (инженер) или Тодд Холмдаль (вице-президент "железного" подразделения Xbox), а я — не Марк Серни (ведущий инженер PS 4). Поэтому я не понимаю, к чему вообще все эти споры"*. Как бы слова, очерченные устами Альберта, не сослужили и ему недобрую службу, когда Microsoft, маневрируя вокруг общественного мнения, вновь сменит курс риторики, а сиротливая стоянка лишится еще одного Porsche.



Через мгновение после перечисления Альбертом инженерного авангарда, по Сети стали витать слухи о том, что Microsoft затеяла многокилобайтную переписку с разработчиками. По словам осведомленного источника, компания всерьез размышляет над возможностью увеличения оперативной памяти с 8 до 12 Гб, а следом и повышения частот процессора. Очевидно, что за фасадами громких анонсов игровых эксклюзивов разворачивается ожесточенное противостояние технологий, несмотря на то, что сами издатели пытаются увести нить разговора в более комфортные апартаменты красочного глянцевого покрытия и многофункциональных контроллеров.

Еще более занимательные тенденции усматривает сотрудник Alienware **Фрэнк Эзор**. В начале нового столетия крайне популярной темой, вьющей гнезда в игровых колонках и форумах, была тема отмирания персональных компьютеров как игровых платформ. Стальные хватка консолей на тонкой шее PC должна была выбить дух из последнего еще лет десять назад. Однако, по словам Фрэнка, приставки на самом деле все больше превращаются в компьютеры. *"Посмотрите, что делают SONY и Microsoft: они предлагают поставить PC вам в гостиную. В них установлены процессоры AMD, графические ускорители AMD, там стандартный компьютерный жесткий диск. Обе игровые консоли нового поколения используют архитектуру x86, многие идеи, реализованные в Xbox One и PlayStation 4, характерны скорее для компьютеров. Вы устанавливаете игру, а не запускаете ее с диска; вы загружаете цифровые копии игр, что доступно на PC многие годы; интегрированы новые функции, характерные для ТВ"*, — отметил представитель Alienware.

Словно вступив в сговор с Эзором, Ассоциация развлекательного программного обеспечения опубликовала занимательный отчет, наполненный многозначительными таблицами, цифрами, наглядными схемами и глубинным смыслом. Результаты упорных трудов демонстрируют, какие платформы сегодня населяют дома американских семей и лишают их каждодневного здорового сна в пользу игр. В бой вступили консоли, ПК, смартфоны, портативные мультимедийные системы и устройства. Результаты поражают. Хотя консоли оккупируют 68% домов и держат круговую оборону вот уже который год, PC проигрывает лишь 5 пунктов с 63%, а на дворе между делом 2013 год, и летняя уценка в бутиках Steam со страшенной силой обвалила все сервера-вешалки.

Комната смеха

В такие непростые минуты разрядить напряженную обстановку и разбавить цифры тактовых частот процессоров спешит Тимур и его команда, разместившая на Change.com ударную **петицию**. Уголки губ отправляются в самостоятельное плавание под требованием интернет-сорванцов — *"Верните Xbox One, которая была обещана на E3"*, — говорится в прошении. Тем, немногим, кто уже встал с пола и взял себя в руки, напомним, что речь идет о воскрешении прерванного романа консоли и интернета, а также их выводка из заградительных мер вокруг рынка б/у игр. Серьезность петиции подтверждается комментариями сердобольных геймеров, высказавших свою активную гражданскую позицию — *"Я подписал, потому что хочу помочь PlayStation 4"*, *"Мне нравятся ограничения. Я хочу, чтобы обмен ушел в небытие. Я не хочу делиться играми с друзьями, шли бы они ****"* и далее по тексту. Учитывая размах флешмоба и чувство юмора "анонимусов", необходимый порог подписей покорен, а значит, представителям компании придется давать официальные комментарии по этой специфической просьбе. Все внимание в который раз приковано к стоянке перед офисом Microsoft...

Снимаем шляпу перед американцами, давать себя в обиду они не собираются, пытаясь всеми средствами нивелировать рывок SONY, предлагая вместе с тем весело провести время. Руководитель отдела распространения Маркус Лионс опубликовал **оферту**, в которой отметил, что Xbox, наделенный IE, Wi-Fi, SkyDrive, Skype может протянуть руку помощи не только игрокам, но и креативным бизнесменам. *"Будучи современными деловыми людьми, вы очень цените свои компьютеры и телефоны. Они используются для подготовки презентаций, составления документов и верно служат органайзерами. Однако позвольте мне предложить вам еще один девайс: Xbox One. Устройство, которое мы позиционируем в качестве первоклассного развлекательного центра, может оказаться и очень правильным выбором для вашего бизнеса. Мы настоятельно советуем присмотреться к нашему предложению и задуматься над включением его в список своих деловых расходов"*, — отмечается в обращении Лионса.

В мире, где нанимателю приходится большую часть времени проводить за безуспешными попытками ограничить доступ в социальные сети и отобрать смартфоны, у в конец распустившихся лоботрясов появилась отличная панацея — поставить добрый кожаный диван с трансформацией сидений под 45 градусов и, разумеется, протянуть провода Xbox One к проектору. Выигрыш очевиден — по крайней мере ленивые обормоты не будут струиться в подземный паркинг за час до окончания рабочего дня, а с утра появляться с первыми петухами, стремясь занять подобающее место перед свежей частью FIFA. *"Xbox One за $499 является доступным вариантом для большинства активных бизнесменов. Система обладает различными функциями, которые могут помочь в вашей работе, будь то проведение серьезной видеоконференции или пользование продвинутыми сетевыми платформами. Благодаря своей высокой вычислительной мощности и возможности легко выводить картинку на огромный экран, Xbox One может в одно мгновение превратить любую комнату отдыха в продвинутый конференц-зал"*, — проблема лишь в том, что с равносильной легкостью соблазнительный девайс может вернуть все на свои места.



Еще более комичный смысл обретают слова Маркуса на фоне свежеотпечатанного номера **The Guardian**, где мастера отделения демократических повстанцев от нахальных террористов крепко взялись на Microsoft. Многострадальную компанию так и хочется прижать к груди и погладить по лысой голове Балмера, изрытой воронками от шишек, сыплющихся последние месяцы со всех сторон. Как сообщает издание, последние три года софтверный гигант исправно отгружал АНБ информацию о профилях пользователей Skype, Outlook, SkyDrive и Hotmail в рамках "правового принуждения". Осведомитель сообщил, что новое оборудование и возможности, открывшиеся перед федеральными агентствами, позволили PRISM получать информацию в реальном времени. Ведь никто еще не забыл, для чего нужен Kinect 2.0? Естественно для бизнеса, ответит нам Маркус Лионс.

Элвис покинул здание

Пока дела у американцев идут из рук вон плохо, **SONY** занимает все больше места в сердцах неравнодушной аудитории. Архитектор PS 4 **Марк Серни**, введенный не так давно в зал славы разработчиков (кто бы мог подумать, что есть и такой) продолжил успешное наступление, смахнул пылинки с рубашки, завязал потуже шнурки на кроссовках и вышел на сцену Develop Conference в Брайтоне. *"На Playstation 3 за последнее время было немало успешных инди-проектов. Journey, Flower, Pixeljunk — все эти игры были созданы во внутренних студиях, и некоторые проекты также были разработаны сторонними командами. Я уверен, что на Playstation 4 в будущем появится еще больше инди-проектов, эта тенденция будет только расти. Немалую роль в этом сыграет железо новой консоли. Я думаю, мы наконец-то достигли правильной бизнес-модели для поддержания независимых разработчиков, а концепция PS 4 нам только в этом помогает. Все ее возможности идеально подходят для инди-игр и позволяют приобрести новый игровой опыт: вы можете делиться скриншотами и видеороликами с друзьями нажатием одной кнопки, что положительно сказывается на создании и развитии игрового сообщества. Ваше присутствие в нем становится более осязаемым"*. Возможно, в свете прожекторов и вспышек фотоаппаратов Марк слегка переволновался, либо же сказались передавленные шнурки, однако даже после второго захода на монолог нашего Гамлета суть связи инди-сцены и кнопки "share" уловить не просто.

Так или иначе, на выручку заслуженному коллеге устремился глава Sony Computer Entertainment America **Джек Треттон** — *"Оглядываясь назад, можно сказать, что мы всегда боялись засилья крупных игровых студий на пути видеоигр к потребителям, но случилось неожиданное — ситуация изменилась в корне. Благодаря расцветающей инди-сцене, независимые разработчики и их проекты появляются из университетов, маленьких компаний, и вчерашние студенты становятся стивенами спилбергами индустрии. Становление инди-авторов видеоигр хорошо дополняет и расширяет то предложение, которое существует на рынке традиционных и мейнстримовых проектов. Такое положение вещей предвещает безоблачное будущее, поскольку нарастающая креативность освежает индустрию. Это хорошо, потому что мейнстрим тоже меняется в лучшую сторону, поворачивается лицом к потребителю"*.

Приятно внимать убаюкивающим речам людей, вершащим судьбы, как минимум, консолей, однако дело ими не ограничивается.

Electronic Arts в свое время не зря обрела свое второе, более точное имя — "Звезда Смерти", за агрессивную внешнюю политику, дорогу которой успел преградить лишь финансовый кризис. Компания стала знаменита не столько баскетбольными симуляторами, сколько примененными бизнес-схемами.

Время показало, что деньги портили не только хороших людей, но и хорошие компании, стоило лишь воздуху содрогнуться под вибрациями счетной машины. В следующее мгновение офис оказывался на центральном бульваре, а утреннюю пелену разрывали сотни голосов в экстазе каждодневного пения корпоративного гимна. Состояние пациента стремительно ухудшалось, его трясла лихорадка подминания небольших студий, мучал запор спекулятивных игр на фондовых биржах, бесконечных судебных тяжб и вещи похуже. Вчерашние игровые студии превращались в сегодняшний Apple, и не находящие покоя тени ужасающих сиквелов и приквелов "Звездных войн" под крылышком EA кровью скрепляют каждое слово.

Сегодня построить свой модуль стремятся оппозиционеры "Электроников" Activision-Blizzard, и если в прошлом инди-разработчики не смогли составить конкуренцию сопернику, то почему сдюжат сегодня? Отвечать придется новым платформам.



401 статья

Пока же их час не пробил, **Blizzard** вертится — недавно компания подтвердила витавшие слухи о внедрении бакалеи в World Of Warcraft, в первую очередь для азиатского региона. Система, по словам менеджера, находится в стадии проектирования и окончательного решения по ней не принято. *"Мы считаем, что многие бы оценили удобство совершения покупок, не выходя из игры, это и есть наша долгосрочная цель, хотя в данный момент нам нужно проделать множество работ, связанных с модернизацией тех существующих элементов в новую систему"*, — сообщил источник. *"Игроки из различных регионов присылали нам множество запросов относительно внедрения более удобных способов получения предметов и других идей, которые мы реализуем в рамках развития World Of Warcraft"*.

Продолжим тему медяков — таинственный азиатский рынок, который абзацем выше просил, чтобы его обложили оброком орки из Blizzard, продолжает удивлять. Free-to-play до сих пор крадется без штанов вдоль забора Старого Света и сшибает у местных забулдыг пустые бутылки, в Азии же система вынуждена поддерживать портупею из-за рвущего карманы потока монет. Мобильная игра **Puzzle & Dragons** компании GungHo подносит своим господам астрономические 4 млн. долларов в день на блюдечке с золотой каемочкой. По всем симптомам научный труд Бендера "Четыреста сравнительно честных способов отъема (увода) денег" пополнился 401 статьей, а сам комбинатор приобрел характерный прищур раскосых глаз, ведь такие цифры далеко не предел, и в следующие несколько лет доход может увеличиться до 10 млн. долларов.

По мнению разработчиков, условно-бесплатные игры — огромный бизнес, который не имеет аналогов в индустрии. И понадобится лишь несколько лет, чтобы западный рынок вышел на уровень доходов, присущий рынку азиатскому. Не все согласны со столь оптимистичными прогнозами, глава Atari Нолан Бушнелл считает, что эра мобильных игр, отмеченных клеймом **F2P**, скоро подойдет к концу, видимо, имея ввиду большую конкуренцию. *"Я не хочу делать программу, которая станет одной из 300 тыс. для iOS или Android. Я лучше сделаю одно из 100 приложений для Google Glass"*, — отметил он.

Вот и капиталисты **EA** подают голос, начиная отсчет своим деньгам, находящимся пока, правда, в чужих карманах. Издатель первым решился приклеить ценник к своим будущим цифровым свершениям. И на сегодняшний момент для жителей Туманного Альбиона сумма округляется до 55 фунтов, что на 5 фунтов больше средней цены для игр актуального поколения консолей.

"Цены на другие проекты пока что остаются неизвестными. Мы, конечно же, обновим сайт сразу после того, как издатели объявят цены. И если они изменятся, то вы получите игры по самой низкой цене" — отмечает на своем сайте GAME. Цифры условные, EA запускает "пробный шар" и ждет реакции публики, которая, безусловно, постарается урезонить аппетиты издателя. Конечный обменный курс и условия бартера станут явными ближе к выходу Xbox One.

А вот для игроков Индии песенка, кажется, спета. "Электроники" планируют довести цены до европейских. Ни кровавые жертвы Шиве, ни диверсионная атака через Twitter ощутимых результатов пока не принесли. Если в самое ближайшее время в лучах восходящего солнца не появится справедливый инспектор Баджи Рао Сингхам и не покарает грозовую тучу несправедливости, то дело пропащее. За актуальные 1500 рупий можно будет обзавестись лишь половиной пехотинца из Battlefield 4, Lamborghini Aventador без колес и цифровой "Барселоной" без Месси — то есть вещами бесполезными. EA собирается поднять цены за свои наиболее известные серии до 3500 тысяч рупий в стране, где зарплаты в среднем не превышают 5000-7000 тысяч.

Впрочем, американцы традиционно справедливы, и повышение налогов на цифровые удовольствия объясняется ими вовсе не жаждой золотых дельфинов в бассейнах, а жаждой той самой вселенской справедливости.

По словам представителей компании, существующее положение вещей активно эксплуатируется нечистыми на руку игроками-нерезидентами, не отвечающими высоким моральным требованиям EA и ежедневно откачивающими через VPN гигабайты не проплаченных должным образом товаров с полок Origin. Справедливости ради отметим, что борьбой с полупиратами намерены взяться и европейские студии, где прокси-сервера тоже в ходу, как и житейская смекалка.

«Нереальные» проблемы

Отвлечемся от финансовых перипетий, тем более за рукав дергает **Тим Суини** — основатель Epic Games. По словам увенчанного мудростью Тима, в следующие 10 лет графика в играх станет неотличимой от окружающего мира, что, однако, не спасет проекты от проблем, не поддающихся инженерным решениям. Резонно, ведь и сегодня можно получить фотореалистичную графику методом Фантоцци, попавшим в "Сеньоре Робинзоне" на необитаемый остров и каждый вечер смотрящего один и тот же фильм про море... Простого изображения окружающего мира недостаточно, если нет вблизи проблеска интеллекта и теплоты родных глаз. *"Проблема графики перетекает к проблемам, которые мы не знаем, как решить. К таким, как симуляция человеческого интеллекта, анимация, речь, синхронизация движения губ. Есть множество областей, которые потребуют изучения прежде, чем мы близко подойдем к реальности"*. Суини не забыл отметить, что хороший задел в решении озвученных проблем задаст Unreal Engine 4, который выйдет на крейсерскую скорость к 2014 году в свете ряда анонсов на этом движке.

В заключении, как всегда, отличилась Valve. Таинственные слухи о консоли, которая изменит полярность полюсов Земли своей революционностью, столь же таинственные массовые увольнения. Half-Life 3, чей призрак каждое новолуние восходит на самую высокую скалу и кидается в бушующие воды, лишь немногим укрывающие смертоносные отмели. Хитрая ухмылка все полнеющего G-Man сопровождает нас в этом пути, а студия тем временем анонсирует "Дом 2".

Valve запустила цифровую площадку с целью помочь студентам отыскать свое место в игровой индустрии. *"Традиционно, компания Valve была отличным местом для очень опытных разработчиков, и не очень хорошим местом для учебы"*, — говорится на сайте. *"Pipeline является экспериментом, который покажет, сможем ли мы создать группу студентов с минимальным опытом, сможем ли обучить их навыкам и методикам, необходимым для работы в такой компании как Valve"*.

Компании трудно отказать в оригинальных решениях, пока весь игровой мир пыжится, демонстрируя игровые ролики и призывая паству к своим франшизам, пока продолжаются массовые гуляния и чествования по поводу 10-летия Knights of the Old Republic, создатели человека-монтировки куют армию рабов. Может, они знают что-то такое, чего не знаем мы?

Андрей Иванов



"В одном шаге" — это наш маленький эксперимент, краткий рассказ о главных проектах, выходящих в этом месяце. Август, как ни странно, обещает отыграться за не самое богатое на хорошие релизы лето: буквально на пороге стоят сразу несколько потенциальных хитов. Что же нас ждет?

Dishonored: The Brigmore Witches

Дата выхода: 13 августа

Первым поводом раскошелиться в этом месяце станет второе и, скорее всего, последнее DLC к одной из самых ярких игр прошлого года. The Brigmore Witches, как и предполагалось, продолжит историю Дауда — убийцы императрицы. А нам предстоит оказаться в эпицентре сражения сразу нескольких фракций и бросить вызов могущественной предводительнице ведьм Делайле. Механика, разумеется, останется прежней, зато разработчики устроят настоящую экскурсию по абсолютно новому району Дануолла и, что самое главное, наконец-то расставят все точки над "i" в истории не очень удачливого злодея. Стоить вся эта радость будет около 10 долларов.

Причины потратить деньги:
Прогулка по совершенно новому району Дануолла;
Нам расскажут, чем же закончилась история убийцы императрицы;
Возможность перенести сохранения прямиком из The Knife of Dunwall;
Все тот же нелинейный геймплей с кучей способностей;
Несколько новых приемов и видов вооружения.



The Bureau: XCOM Declassified

Дата выхода: 20 августа

Многострадальный шутер во вселенной XCOM наконец-то вышел на финишную прямую и таки собрался в полноценную игру. Концепция, правда, за время разработки сильно изменилась: теперь это экшен с видом от третьего лица, но с весьма удачными вкраплениями классической XCOM-овской тактики. Эдакий Mass Effect, только намного глубже и без долгих диалогов. А еще с непередаваемым колоритом Америки 60-х — эпохи The Beatles, узких брюк и рок-н-ролла. Что из всего этого выйдет, увидим совсем скоро, а пока проект смотрится очень даже любопытно.

Причины потратить деньги:
Разрабатывают игру все же не абы кто, а создатели весьма неплохого BioShock 2;
Атмосфера США 60-ых;
Интересная помесь тактики из Enemy Unknown и экшена с видом от третьего лица.



Lost Planet 3

Дата выхода: 30 августа

Capcom продолжает сплавлять свои исконно японские серии западным разработчикам. И в этот раз, судя по всему, переезд пошел игре только на пользу: пусть геймплейно она видится лишь невнятным клоном Dead Space, в сюжетном плане вполне можно ждать сюрпризов. По крайней мере, продемонстрированные публике моменты были весьма и весьма трогательными. Герой мило беседовал со своей женой, очень живо реагировал на опасности вокруг и вообще всячески напоминал настоящего человека. Если создателям игры удастся сохранить это к релизу, вполне может выйти очень приятный летний блокбастер на несколько вечеров.

Причины потратить деньги:
Первая часть была достаточно яркой и любопытной игрой;
Красочные сражения гигантских мехов и монстров;
Потенциально интересный сценарий.





Причины потратить деньги:
Вариативность: каждый уровень можно пройти множеством различных способов;
Возвращение классического Splinter Cell;
Потенциально интересный сюжет;
Уникальный мультиплеер;
Интересный и зрелищный экшен на тот случай, если что-то пошло так.

Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist

Дата выхода: 20 августа

Похоже, что Сэм Фишер все же возвращается к истокам. Blacklist в данный момент больше всего напоминает первые части серии и предлагает вновь почувствовать себя настоящим секретным агентом с кучей гаджетов и в обтягивающем костюме. Да, возможность перестрелять всех, используя Mark & Execute, по-прежнему на месте. Но на этот раз никто не помешает отключить ее, повысить сложность и наслаждаться пряткам, расканием трупов на спине и лазаньем по карнизам. Впрочем, даже несмотря на уступки, мы уже предвкушаем брюзжание фанатов на тему "они загубили серию". Хотя все это не отменяет того факта, что конечное решение — как играть — останется за вами. Единственной проблемой, помимо устаревшей графики, на этом фоне видится только новый актер, озвучивший Сэма. Без характерного баса Майкла Айронсайда герой все же потерял львиную долю своего очарования.



Причины потратить деньги:
Возможность стать "президентом-суперменом", летающим по городу и владеющим чуть ли не всеми возможными на свете суперспособностями;
Безумие, пошлости, черный юмор, абсурд;
Дабстеп-ружье.

Saints Row 4

Дата выхода: 23 августа

Volition, видимо, даже несмотря на смену издателя, по-прежнему остаются главными поставщиками безумия и смеха в наши края. Saints Row 4 — это крайне веселая, по-хорошему идиотская и очень смелая игра. Чего только стоят так сильно нашумевшие в Австралии "анальные зонды" и дабстеп-ружья. Геймплей вряд ли подвергнется каким-нибудь изменениям, но буквально каждое превью пестрит описанием очередной порции пошлых и идиотских ситуаций. В новой части этой немного абсурдной саги нам предстоит занять пост президента США, научиться летать и драться в стиле Нео, а также отразить инопланетное вторжение. И мы отчего-то совсем не сомневаемся, что делать это будет дико интересно.



Причины потратить деньги:
Ну это же Рэйман!
Яркая, мультяшная атмосфера настоящего праздника;
Чем больше копий купят, тем выше шансы поскорее увидеть Beyond Good & Evil 2.

Rayman Legends

Дата выхода: 30 августа

Один из самых ярких и интересных платформеров последних лет возвращается. На этот раз с еще большим количеством героев, уровней и позитивных эмоций. В качестве игры сомневаться не приходится: Мишель Ансель еще ни разу не подводил. Готовы поспорить, не подведет и в этот.

Алексей Пилипчук

Murdered: Soul Suspect

Жанр: action-adventure
Платформы: PC, PlayStation 3, Xbox 360
Разработчик: Airtight Games
Издатель: Square Enix
Дата выхода: начало 2014 года
Сайт игры: murdered.com

Приятно, что есть еще в индустрии люди, извлекающие уроки из собственных ошибок. Airtight Games, независимая студия из Редмонда, с каждым проектом растет над собой и выглядит все сильнее и сильнее. Начав с весьма посредственного экшена Dark Void, сотрудники ее уже через пару лет полностью реабилитировались, выпустив отличную головоломку Quantum Conundrum. Новое их творение — мрачный детектив Murdered: Soul Suspect, выглядит еще более интригующим и амбициозным. Разработчики не идут на поводу у широких масс и создают по-настоящему самобытную и атмосферную игру без взрывов, но зато с сильным сюжетом и расследованиями. И сегодня мы постараемся за пять минут рассказать вам все, что следует о ней знать.

1 Начинается игра с весьма необычного сюжетного поворота: со смерти главного героя. Практически всю свою взрослую жизнь Ронан О'Коннор был детективом. Теперь же ему предстоит расследовать собственное убийство.

2 Вы уже, наверное, догадались — играть нам придется за призрака. И пусть в таком виде как-то повлиять на физический мир весьма проблематично, набор новых способностей героя весьма интересен.

3 Как и любое уважающее себя привидение, О'Коннор умеет вселяться в живых людей. Полностью контролировать действия человека он, правда, не может, а вот прочитать мысли или подтолкнуть в нужном направлении ему вполне по силам. К тому же, в таких ситуациях мы сможем видеть все то, что видит наше "тело". И слышать, кстати, тоже.

4 В отличие от обычных полицейских, Ронан умеет "незаметно" проникать в самые разные помещения, а также проходить сквозь стены и другие физические объекты. Тут есть небольшое ограничение: в дома с закрытыми дверьми путь закрыт (это объясняется в сюжете), но в любом случае возможность почувствовать себя настоящим привидением по-своему любопытна.

5 Поскольку играть мы будем за бестелесного персонажа, ни перестрелок с укрытиями, ни лихих погонь здесь не предвидится. Зато нам предстоит поучаствовать в самом необычном расследовании: собирать улики, сопоставлять факты, а на основании их делать выводы.

6 На пути нам встретятся и другие призраки. Одни помогут вникнуть в правила "мира мертвых", другие попросят помочь и подкинут сайд-квест. Наконец, есть и агрессивные, превратившиеся в монстров товарищи: сражаться с ними будет весьма проблематично, но стоит подкрасться к противнику сзади (сквозь стену или в теле человека), как О'Коннор красиво разорвет врага на мелкие кусочки.

7 Впрочем, кое-как влиять на окружение мы можем. Например, на бытовую технику. Помните, как в "Привидении" с Патриком Суэйзи главный герой спасал свою возлюбленную с помощью кошки? Здесь тоже можно будет пугать или отвлекать живых людей. Не каждый ведь день плита включается сама по себе.

8 Наблюдать за людьми и их историями — отдельное удовольствие. Так, практически каждый человек может похвастаться уникальными диалогами, которые мы сможем "ненароком" подслушать. А кое-кому, возможно, даже удастся помочь решить какие-нибудь проблемы. Поблагодарить он, конечно, нас не сможет, но хотя бы на душе станет приятнее.

9 Даже при просмотре скриншотов чувствуется, что Murdered: Soul Suspect — очень атмосферная история в стиле нуар. Удастся ли сохранить это ощущение к релизу — пока большой вопрос. Мы все же искренне верим в лучшее: действительно мощных игр подобного рода не было уже достаточно давно.







Алексей Пилипчук



Dark Souls 2

Жанр: экшен, ролевая игра
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: From Software
Издатель: Namco Bandai
Дата выхода: март 2014 года
Официальный сайт: darksoulsii.com

Восемь фактов об игре

Вряд ли кто-то сильно удивился, если бы внезапно выяснилось, что разработку Dark Souls спонсировали производители валерьянки: слишком уж у многих японская серия начала ассоциироваться с ужасом, непривычно высокой сложностью и мучениями в конце каждого уровня. Первая часть была на удивление тяжелой игрой: каждый, даже самый жалкий с виду противник, представлял смертельную опасность, а в случае провала нас ждало путешествие прямиком к началу уровня. Без всего заработанного опыта, к тому же.

Как только не пытались разработчики убить героя: любой сундук с сокровищами мог оказаться замаскированным монстром, а огромные локации, казалось, будто сами подталкивали в сторону пропастей и обрывов. При этом в игре все же было что-то такое таинственное, романтичное и привлекательное, что заставляло штурмовать даже самых неприступных врагов снова и снова. И эту особенность крайне трудно объяснить, не то что перенести в другой проект.

Особенно пугающе это звучит еще и потому, что главного идеолога — Хидетаки Миядзаки — больше нет у руля. Маэстро ушел придумывать новые миры, доверив свое творение молодым, но достаточно перспективным специалистам. Что из этого может выйти? Попытаемся разобраться, проанализировав восемь известных фактов.

1. Игра станет доступнее, но труднее

Как выяснилось благодаря форумам, больше всего многочисленные фанаты опасаются... понижения сложности. Ведь именно благодаря ей серия завоевала сердца миллионов людей по всему миру. Тем не менее, буквально сразу же после анонса разработчики заявили: игра станет более понятной и дружелюбной по отношению к пользователю, что сразу же вызвало бурю негодования среди любителей пощекотать себе нервишки. Позже стало известно, что под "понятностью и дружелюбием" имелось в виду вовсе не понижение сложности (напротив, по словам многих, Dark Souls 2 стала еще труднее), а ряд достаточно приятных инноваций.

Так, например, возможность телепортироваться между кострами в сиквеле будет доступна с самого начала — легче игра не станет, зато преодолевать километровые расстояния теперь не придется. Коснется новая политика и системы ковенантов, и даже экрана создания персонажа. Отныне нас не заставят вслепую выбирать класс, толком даже не представляя, чем они друг от друга отличаются. Сделано все будет куда удобнее: игрок указывает определенные характеристики — компьютер подбирает подходящего нам персонажа. Это не то чтобы революция в жанре, но для новичков станет приятным подспорьем в начале пути.

2. Сюжет сделают более понятным

"Упрощения" коснулись и самого сокровенного — истории игры. Многие люди по-прежнему наивно полагают, что у первых частей никогда ее не было. И они очень ошибаются, ведь в основе Dark Souls лежал очень глубокий и интересный сюжет, только поданный несколько иначе. Пользователю было недостаточно просто слушать диалоги и смотреть ролики: для полного понимания от него требовалось внимание, любопытство и... изобретательность. Миядзаки считал, что игрок должен самостоятельно выстраивать сценарий, а загадочность только придает ему шарма.

Разработчики сиквела обещают несколько по-другому подойти к этому вопросу. История станет куда более понятной и "структурированной". И хорошо ли это — еще большой вопрос. О самой фабуле пока известно не так уж и много: мы будем снова пытаться снять с героя какое-то древнее проклятье, путешествуя по увядающему миру. Только на этот раз наши приключения развернутся далеко за пределами Лордрана. Ключевой темой игры станет время, что весьма интригует. Неужто нестабильность четвертого измерения и окажется главной проблемой нашего протагониста?

3. Сиквел будет менее "статичным"

Пройти первые части можно было, на самом деле, и без особенных мучений. Заучить расположение, слабые места и поведение врагов, а порой и вовсе безнаказанно расстрелять противника из лука через крохотную щель — все это вкупе с обширными возможностями "пофармить" изрядно облегчало жизнь многим. К тому же, повторения одних и тех же действий пусть и приносило плоды, но постепенно приедалось. Здесь такого уже не случится: враги наконец-то начнут перемещаться по уровню, а их поведение всякий раз будет различаться. Противники станут яростнее атаковать нас во время лечения, анализировать вооружение игрока и его поведение, а порой даже притворяться мертвыми, словно японцы во Второй Мировой. К тому же, расстреливать боссов сквозь щели в стенах больше не выйдет — они только еще больше рассвирепеют и просто сломают перегородку. А дальше... да вы и так, наверное, знаете: надпись "You Died", плывущая по экрану, и все с самого начала.

4. Появится возможность орудовать сразу двумя мечами

На вид основы механики остались старыми и строятся на той же "четверке": ударе, блоке, парировании и перекате. Моментами даже анимация кажется практически идентичной. Впрочем, ключевым изменением станет возможность полноценно использовать обе конечности. В предыдущей части герой левой рукой мог разве что парировать атаки врага, здесь же появилась возможность выстраивать полноценные цепочки ударов. Благодаря этому в игру даже ввели новый класс: Dual Swordsman, который специализируется на боях двумя клинками одновременно. Защита у таких воинов, конечно, слабее, но зато атакующий потенциал выше в разы.

5. Свободы станет больше

Сперва, вместе с новостями об упрощениях, появились и весточки о том, что нашу с вами свободу перемещения "обрежут", а игра станет куда более линейной. К счастью, через некоторое время разработчики опровергли и это: мол, напротив, возможностей тут будет куда больше, а самые смелые и опытные смогут стартовать хоть с середины. В предыдущей части, к слову, такая возможность тоже была, только вот визиты в поздние локации ничем хорошим не заканчивались.

6. Умирать придется еще чаще

Судя по всему, погибать во второй части нам придется столь же часто и бесславно. Мы своими глазами видели, как героя неожиданно задавила упавшая на спину бронированная черепаха, изрешетила стайка мелких врагов в темном помещении (стоило лишь убрать факел), сбросили в пропасть драконы (вместе с мостом) и метко поставил хедшот метательным топориком маленький, да удаленький гном. Впрочем, нашим фаворитом стала "адская" колесница, несущаяся на огромной скорости и не дающая игроку ровным счетом никакого шанса. Разработчики в ранних интервью рассказывали, что целью этих всадников станут лишь "согрешившие" пользователи. Кто знает, может хотя бы теперь вторгающихся в чужие миры фантомов станет меньше?

7. Выглядит игра гораздо лучше

Благодаря новому движку выглядеть сиквел стал в разы увереннее. Появился ветер, вовсю колыхающий одежду героя, траву и флаги на заднем плане. К тому же, по части самых разнообразных эффектов были сделаны определенные шаги в верном направлении: огонь, солнечные блики, тени, освещение — улучшили разработчики практически все, и смотрится Dark Souls 2 пока не хуже большинства некстген-проектов.

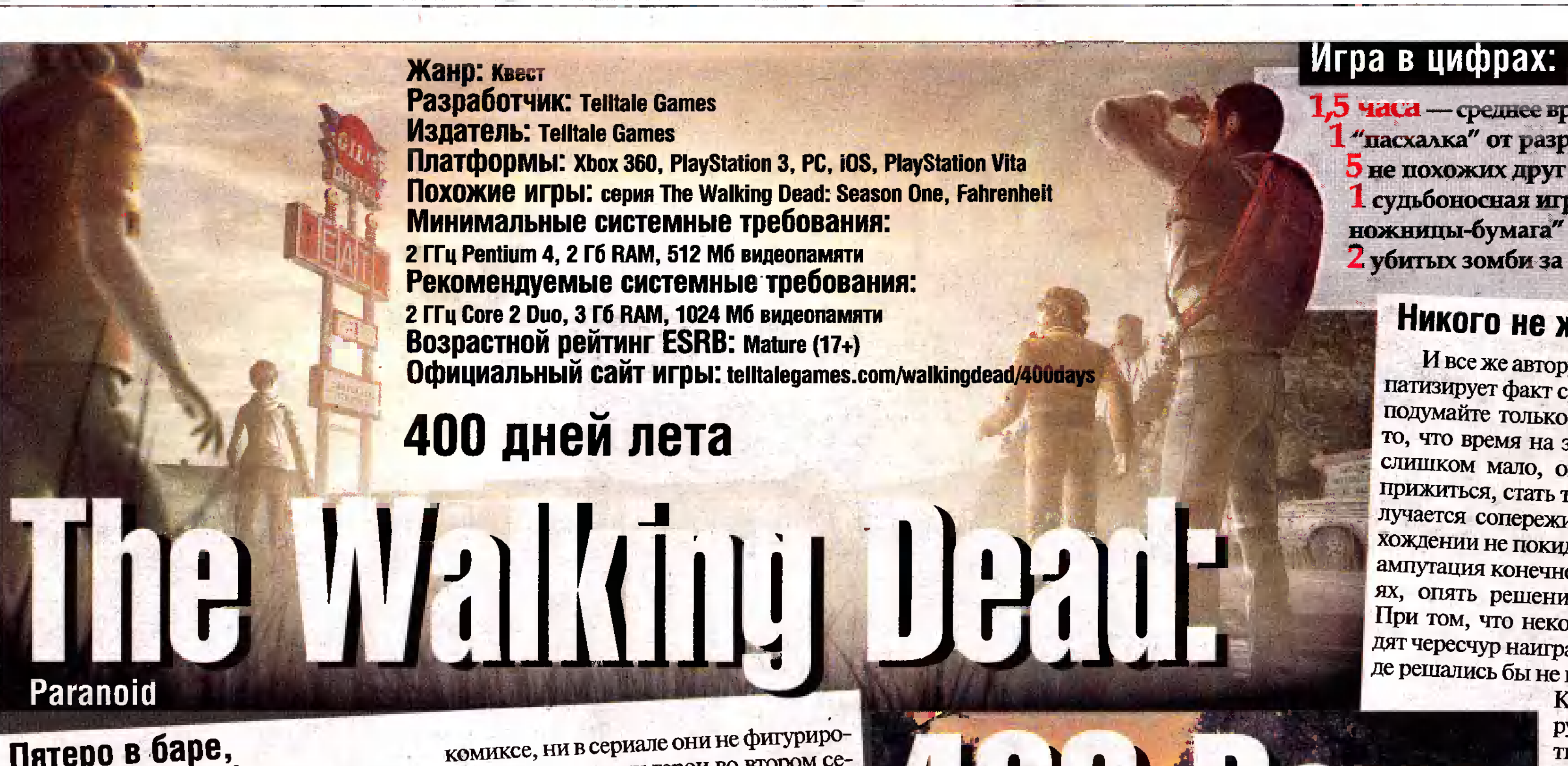
8. PC-версия будет сделана прямыми руками

Ни для кого не секрет, что PC-порт оригинала был далеко не лучшим в истории. Любители "персоналок" получили целый ворох проблем, начиная от тормозов и заканчивая совершенно неадекватным управлением. К счастью, несмотря ни на что, продажи игры на этой платформе составили немалую часть от общего тиража. Так что теперь разработка под компьютеры ведется с самого начала и параллельно с консольными версиями. Будем надеяться, что качество будет соответствующее, ведь радоваться пока рано: даже на приставках Dark Souls и Demon's Souls умудрялись время от времени подтормаживать и досаждать самыми разнообразными багами и недоработками.

Алексей Пилипчук







Жанр: Квест
Разработчик: Telltale Games
Издатель: Telltale Games
Платформы: Xbox 360, PlayStation 3, PC, iOS, PlayStation Vita
Похожие игры: серия The Walking Dead: Season One, Fahrenheit
Минимальные системные требования:
2 ГГц Pentium 4, 2 Гб RAM, 512 Мб видеопамяти
Рекомендуемые системные требования:
2 ГГц Core 2 Duo, 3 Гб RAM, 1024 Мб видеопамяти
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)
Официальный сайт игры: telltalegames.com/walkingdead/400days

400 дней лета

The Walking Dead: 400 Days

Paranoid

Пятеро в баре, не считая зомби

Очень важно в процессе прохождения The Walking Dead: 400 Days принять тот факт, что перед нами никоим образом не новый эпизод из первого сезона. И даже не начало второго. Он так, сам по себе барахтается в пучине сюжетных перипетий вселенной, о похождениях группы Ли нам скармливаются едва уловимые намеки в разговорах, а авторы подкидывают игроку одну то ли подколку, то ли "пасхалку". Мол, кто внимательным был, тот поймет. Будет непросто принять и то, что дополнение коротокое. Люди, привыкшие к многочасовым похождениям по зомби-Америке, тут очень быстро обнаружат себя у финальных титров с единственным вопросом в голове: "А что это было?". Подливают в огонь бензина новые персонажи. Казалось бы — бери и досказывай историю Клементины и группы Омида. А вот нет, разработчики завезли пять новых товарищей. К чему это, если ни в комиксе, ни в сериале они не фигурировали? Появятся эти герои во втором сезоне, или это просто небольшая завлекалка, чтобы фанаты об игре не забыли? Много раздумий и вопросов, в общем.

Но к черту сомнения — они отпадают после первых двадцати минут игры. Примерно столько будет отнимать у вас прохождение каждой главы. В этот раз Telltale решила поэкспериментировать с сюжетом, разбив повествование на пять небольших историй, каждая из которых начинается с фотографии на заброшенной заправке. Непонятно каким образом вывернулись ребята из Telltale, но за небольшой отрезок времени игра раскрывает персонажей настолько, насколько это вообще возможно. Героев тут пятеро: Винс, Шел, Бонни, Уайетт и Рассел. Каждым из них движут собственные мотивы, а кто-то еще несет тяжкий груз вины, ответственности и страха. Неинтересных личностей тут нет. Пять копий персонажа Ли тут не получилось, и это несомненно идет игре на руку.



Долгая дорога домой

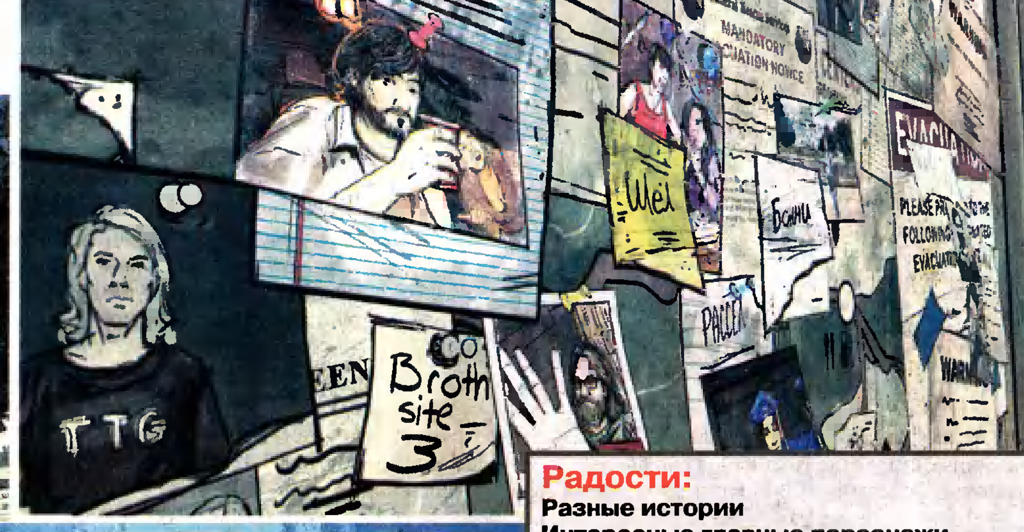
Игра в цифрах:

1,5 часа — среднее время прохождения DLC
1 "пасхалка" от разработчиков
5 не похожих друг на друга сюжета
1 судьбоносная игра в "камень-ножницы-бумага"
2 убитых зомби за всю игру

Никого не жалко

И все же автору этих строк не сильно симпатизирует факт существования 400 Days. Не подумайте только, что все плохо. Сказалось то, что время на знакомство с персонажами слишком мало, они попросту не успевают прижиться, стать твоей командой. Им не получается сопереживать. Вдобавок, при прохождении не покидает чувство дежавю: опять ампутация конечности в экстренных условиях, опять решение "казнить/помиловать". При том, что некоторые конфликты выглядят чересчур наиграно и при должном подходе решались бы не пистолетом, а разговором.

Кроме этого не сыграли на руку технические недочеты: рассинхронизация мимики и голоса в диалогах, и тормоза при переходах между сценами. Но это так, наследственное. Плохо то, что концовка, несмотря на свою вариативность, нелогична и проста как два пальца. После финала первого сезона хотелось волосы рвать на себе, а тут в лучшем случае пожмешь плечами и закроешь игру. Telltale технично доит концепцию, и у разработчиков это неплохо выходит. Вот только хватит ли запала на второй сезон?



Их разыскивает никто

У закусочной уже столпились клиенты

Тварь я дрожащая или право имею?

Вспомните первый сезон — каждый эпизод строился примерно по схожей схеме. Вначале короткое и напряженное вступление, потом спокойная завязка, в которой обычно объясняется положение дел и намечается будущий конфликт, а где-то с середины начинается экшен почти до самых титров. TWD: 400 Days в силу ограниченности времени такую роскошь себе позволить не может, а потому геймплей напоминает лучшее из того, что было в предыдущих эпизодах. Немного бродим, много общаемся (диалоги тут — "наше все") и много действуем. Ситуаций, в которых требуется ваше твердое решение, стало больше. Выбор дается гораздо труднее. Последствия могут быть не столь очевидны в процессе прохождения, но повлияют на конечный результат. Тут кроется главное отличие DLC от оригинала. Ваше решение в итоге повлияет на персонажа, его доверие к людям и как следствие — на его финальный выбор. После линейных концовок первого сезона такой сюжетный финт выглядит как минимум свежо. К чести разработчиков, каждая глава получилась уникальной, постоянно ставящей перед дилеммой. Доверять незнакомцу в пикапе или нет? Кто пойдет на разведку в густой туман, а кто останется в машине? Соврать или сказать правду? Ответы дадутся нелегко. По личным ощущениям сам геймплей получился рафинированным от лишней болтовни, которой в избытке хватало в первом сезоне, но вместе с тем игра больше скатилась в "Press X to Win".

Три веселых друга: Эдди, Уайат и Кольт

К слову о сюжете. Он постоянно прыгает во времени и при этом сохраняет ключевое место — придорожную заправку, с которой все начинается и заканчивается. Самое интересное происходит, когда начинаешь подмечать детали, вроде схожести автомобиля гнавшегося за Уайатом и Эдди с машиной, на которой подбросили до заправки Рассела. Загадка засохшего пятна крови на заправке в эпизоде за Шел внезапно прояснится в совсем другом отрезке истории. За счет таких мелочей в игру хочется вникать, брать на карандаш любую мелочь, чтобы в конце выстроить общую картину. Правда, все равно мало времени, чтобы до конца понять героев, их мотивы и обстоятельства ситуаций, в которые они попадают. Многое осталось за кадром, и хочется верить, что все раскроется во втором сезоне.

Радости:
Разные истории
Интересные главные персонажи
Стало больше ответственных выборов
Задел на второй сезон

Гадости:
Странный финал
Самоповторы
Упрощенный геймплей
Малая продолжительность

Вывод:
Неплохая разминка перед вторым сезоном. Интригующее, интересное, но, увы, не дающее никаких ответов дополнение к знаменитой игре. Многого ожидать не стоит, а свои затраченные $5 и полтора часа жизни отрабатывает с лихвой.

Оценка: 7.2



Кто за то, чтобы вышел второй сезон?

SID MEIER'S CIVILIZATION V BRAVE NEW WORLD

На вершине цивилизации

Эдгар Чехов



Жанр: глобальная пошаговая стратегия
Платформы: PC
Разработчик: Firaxis Games
Издатель: 2K Games
Похожие игры: серия Civilization
Мультиплеер: интернет
Минимальные системные требования: 1.8 ГГц Dual Core, 2 Гб RAM, 256 Мб видеопамяти
Рекомендуемые системные требования: 2.0 ГГц Quad Core, 4 Гб RAM, 512 Мб видеопамяти
Возрастной рейтинг ESRB: Everyone 10+
Официальный сайт игр: http://www.civilization5.com/bravenewworld/

Civilization V до выхода дополнений была отполированной, красивой, более доступной игрой, но в то же время без особой глубины. Выход Gods and Kings добавил разнообразия с появлением религии и шпионажа, а с релизом Brave New World пятая часть приобрела завершенный вид. Те, кто уже давно знаком с серией, знают, что все самое интересное и важное происходит в начале кампании, а после промышленной революции начинается ожидание конца партии. Если к этому моменту вы преуспели в развитии своего государства, то можно было спокойно дождаться победы, а если все еще догоняли своих оппонентов, то шансов обогнать их уже практически не оставалось. Ситуация изменилась в Brave New World.

Предложение, от которого невозможно отказаться

Первой новинкой дополнения, с которой сталкивается игрок, являются торговые пути. Теперь можно создавать караваны и корабли, которые устанавливают товарно-денежные отношения с другими державами или городами-государствами. Это приносит обеим сторонам не только деньги и ресурсы, но и влияние. Здесь могут быть как плюсы, так и минусы. Если город, с которым вы устанавливаете торговый путь, развит лучше, то увеличиваются шансы, что ваши жители попадут под влияние чужой религии. Морские торговые маршруты выгоднее наземных, но их сложнее охранять.

Да, ваш караван или судно могут быть легко захвачены врагом, так что надо сохранять бдительность, если хотите оставаться в деле. Некоторые цивилизации имеют бонусы, которые позволяют, например, создавать большее количество торговых путей. Таким образом, при желании, можно зарабатывать достаточно денег, чтобы приобретать не только юниты и здания, но и подкупать города-государства, создавать выгодные союзы. Деньги правят миром, но не только деньги.

По мере появления в ваших городах великих художников, писателей и музыкантов, у вас будет возможность создавать великие произведения искусства. Хранятся они в музеях, библиотеках и других зданиях такого типа. Эти артефакты будут приносить вам очки туризма. Туризм теперь является главным фактором для достижения культурной победы. Государство, которое будет самым дружелюбным для путешествующих, получит возможность оказывать культурное влияние. Также можно обмениваться произведениями искусства с другими цивилизациями, собирая коллекции и достигая большего количества очков. Культурные баллы по-прежнему служат для расширения





ваших границ, а определенные чудеса света и некоторые постройки увеличивают данный показатель. Когда же очки туризма превысят общий показатель культуры всех держав, вы одерживаете победу.

Как только изучите археологию, можно использовать новых уникальных юнитов, археологов, для раскопок исторических захоронений. После раскопок разрешается либо создать исторический памятник на этом месте, либо получить артефакт, который принесет бонусы культуры и туризма. Вести раскопки исторических мест археологи могут и на чужих территориях, но следует опасаться гнева цивилизаций — это все-таки разграбление их культурного наследия.

Сторона, которая быстрее остальных обнаружит все государства на карте и создаст печатный станок, сможет организовать мировой конгресс и первой его возглавить. Это открывает большой простор для изменения глобальной ситуации. Председатель конгресса может выносить на рассмотрения вопросы касательно ограничений или расширений возможностей цивилизаций. У каждого участника есть определенное количество голосов, которые они могут потратить на поддержание или отклонение законов. Например, более слабые государства могут объединиться и установить торговое эмбарго для самой крупной державы или увеличить расходы на содержание армий. Также можно организовывать международные производственные “гонки” (всемирная ярмарка, игры, международная космическая станция). Тот, кто больше остальных профинансирует такое мероприятие, получает очень ценные бонусы, способные ускорить прогресс и влияние цивилизации. Что еще немаловажно, мировой конгресс добавляет ценность работе ваших шпионов. Если он находится в городе оппонента, то становится дипломатом, который будет влиять на динамику голосов следующей сессии конгресса.

После начала современной эры игра предложит одну из трех идеологий: порядок, свобода или автократия. Выбор одной из них несет с собой не только ментальный характер вашего управления, но и стратегический. Воинственные цивилизации, скорее всего, предпочтут бонусы, которые предлагает идеология Порядка или Автократии, но союзников больше будет у государств с идеологией Свободы. А друзья в конце кампании в Brave New World вам придутся совсем не лишними.

“Держи своих друзей рядом. А врагов еще ближе”

С появлением таких нововведений, как туризм, мировой конгресс, торговые пути, победа мирным путем в Civilization становится сложнее и увлекательнее. Археология, шпионаж, религия, идеология создают еще больше причин для конфликта в конце. Brave New World вносит больше способов взаимодействий между цивилизациями, больше взаимодействий между игроком и игрой. Civilization V стала более глубокой стратегией. Вместе с этим возросла и требовательность. Если раньше игры серии и так затягивали в процесс с ушами, то теперь, с увеличением продолжительности одной кампании, не замечаешь, как за игрой пролетает целый день жизни.

Ход за ходом, планируя свои будущие действия, невозможно остановиться, пока новый город не будет основан в богатом на ресурсы месте, пока не соберете достаточное количество денег, чтобы заплатить союзникам за нападение на конкурента, пока международный конгресс не выберет вас мировым лидером. А тем временем приготовленная еда давно остыла, и за окном уже стемнело.

Что касается мультиплеера, играя с живыми людьми, вы наверняка получите куда более непредсказуемый и сложный геймплей. ИИ в Brave New World хорош, но противостояние живого соперника едва сравнится с рациональными действиями компьютера. Тем не менее, иногда искусственный интеллект удивляет своей сообразительностью. В одной из игр Вавилон под управлением ИИ, который имел право выбора новых резолюций в конгрессе, планомерно, через продвижение определенных ограничений, просто-напросто перекрыл кислород Марокко, что позволило византийской цивилизации под управлением игрока без особых усилий отобрать два крупных марокканских города. То есть Вавилон самостоятельно объединил усилия с игроком, чтобы отсрочить победу сильно развитого Марокко. Конечно, это не вершина дипломатической мысли, но все равно впечатляет.





Помимо свежих видов юнитов, девяти невиданных ранее цивилизаций и восьми новых чудес света, в Brave New World доступны новые исторические сценарии: “Гражданская война в Америке” и “Схватка за Африку”. Если с гражданской войной все предельно ясно и предсказуемо, то “Схватка за Африку” имеет куда большую вариативность. Карта Африки генерируется случайным образом, делая новую игру за каждую из трех цивилизаций непредсказуемой.

Среди девяти появившихся в Brave New World цивилизаций отдельно хочется выделить Венецию. У нее нет возможности производить новых поселенцев, но увеличено количество максимальных торговых путей. По сути, это все равно что играть за город-государство. Очень требовательная цивилизация с точки зрения сложности, зато сыграв такую кампанию и сумев добиться победы, вы получите полное удовлетворение от осознания мощи своего стратегического гения.

Музыка в Civilization V по-прежнему завораживает, но лишь первое время. Сыграв десятки, сотни часов в Brave New World, перестаешь замечать звуковое сопровождение, которое не обладает таким же богатством, как геймплей самой игры.

Собирая воедино все новые элементы дополнения, Firaxis создала самую совершенную на сегодня версию Civilization. Торговые пути изменили экономику, она стала более гибкой. Туризм и новая культурная система делают путь к мирной победе более увлекательным и естественным. С мировым конгрессом финал может быть очень непредсказуем. И даже религия и шпионаж получили развитие в Brave New World. А разнообразие цивилизаций и юнитов позволяет каждому игроку подобрать для себя что-нибудь уникальное. Единственное, в чем можно упрекнуть разработчиков — понадобилось два дополнения, чтобы прийти к завершенной картине под названием Civilization V.

Радости:
Затягивающий и умный геймплей
Насыщенность взаимодействиями на каждой стадии игры
Высокая реиграбельность
Civilization V, которую все хотели

Гадости:
Стоимость игры со всеми дополнениями

Вывод: **В Civilization V: Brave New World собрано все лучшее, что можно ожидать от глобальной стратегии. С этим дополнением вы получаете самую близкую к идеалу Civilization. Каждая стадия теперь насыщена контентом, который не даст вам заскучать. Так что не теряйте времени, которое вы уже могли бы потратить на эту действительно легендарную игру.**

Оценка: 9.5



Игра в цифрах:
43 цивилизации
40 чудес света
66 религиозных культов
100 часов без связи с реальным миром
1 победитель





DotA 2

Anuriel

Разработчик: Valve Corporation
Издатель: Valve Corporation
Жанр: экшен, ролевая игра, тактика
Модель распространения: free to play
Системные требования: Core 2 Duo 2.8 ГГц, 4 Гб RAM, 256 Мб видеопамяти, интернет-соединение
Сайт игры: dota2.com

Наверное, Dota 2 — первая игра, ставшая мировой кибердисциплиной еще до своего релиза. Примечательно и то, что не существует никакой игры DotA, только сиквел. И еще армия поклонников, игравших и играющих в ту самую первую DotA, которая никогда не выходила. Здорово?

Изначально название DotA (Defense of the Ancients) принадлежало целому жанру модификаций (проще говоря, карт) к Starcraft и Warcraft 3. В 2005-ом году вы запросто могли сыграть в "Доту" тремя командами или в "Доту" с возможностью строить здания. Баланса в этих картах не было никакого, побеждал обычно тот, кому больше повезло с героем. Не удивительно, что редко в какую вариацию DotA в клубах играли больше одного раза. Что-то долгоживущее впервые смог сделать Стив Фик (Steve Feak) по прозвищу Guinsoo. Секрет его был прост — взять лучших героев из разных версий DotA и объединить в одной карте. Именно поэтому карта Стива получила название DotA: AllStars.

Тем, кто не знает правила DotA, лучше всего один раз сыграть с компьютером — там все интуитивно понятно в общих чертах, а чтобы разобраться в нюансах, нужно проштудировать не один гайд. DotA — командная тактическая игра с камерой как в стратегиях. Однако управлять в ней нужно всего одним юнитом — героем. В процессе герой многократно увеличивает свои боевые качества, а скромный по меркам RPG арсенал умений и заклинаний компенсируется бешеным темпом, что требует просто молниеносной реакции и идеальной согласованности действий команды.

Уже ранняя DotA: AllStars выделялась на фоне других подобных карт сумасшедшими способностями героев. Вы могли выбрать телепортирующегося или невидимого персонажа, создать армию своих копий или атаковать врага на другом конце карты. Были практически бессмертные герои и герои самоубийцы, мастера блицкрига и спецы по атаке больших скоплений врагов. Даже в однопользовательских стратегиях не увидишь столько читерских приемов, ведь ни один разработчик не рискнет взяться за их баланс. А уж в киберспорте подобного не может быть по определению. Так действительно казалось какое-то время. Но когда Стив Фик бросил DotA и взялся за полноценную реализацию своих идей в самостоятельной игре (которую сегодня мы знаем как League of Legends), карта перешла в руки IceFrog, и его стараниями слово "невозможно" вообще пропало из лексикона "Доты".

Первое время IceFrog-а называли маньяком, садистом и другими сходными эпитетами. Это он придумал высчитывать длительность эффектов до десятой, а то и до сотой доли секунды. Это он поставил жирный крест на однокнопочных героях и изобрел Invoker-а, за простоту управления прозванного Пианистом. IceFrog открывал все новые и новые возможности движка WarCraft 3, пока от последнего не осталась одна лишь графика. И вот тогда пришло время подумать о самостоятельной игре.

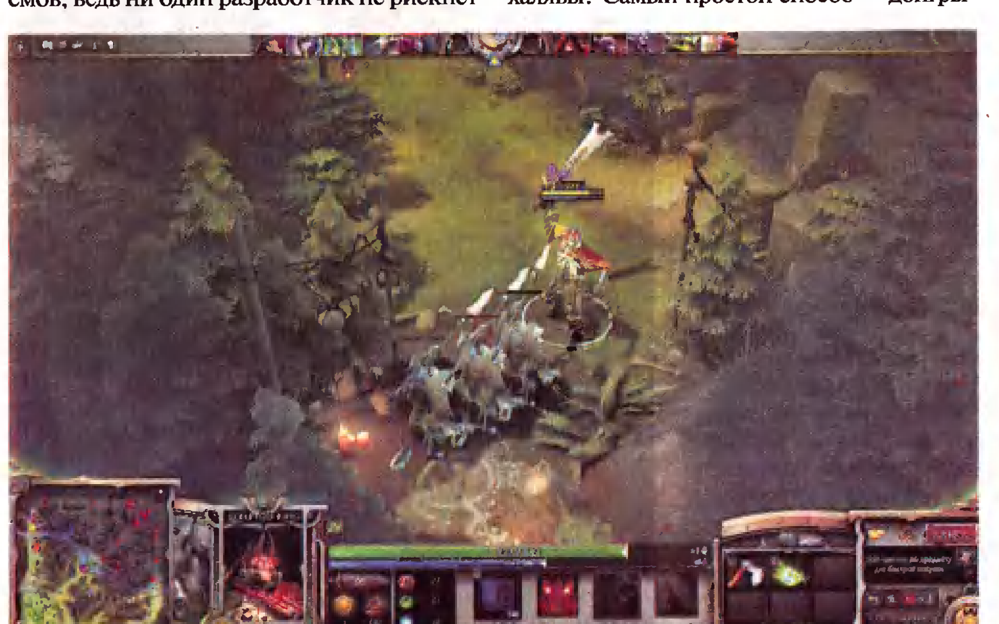
Dota 2 создана на движке другого хита — Half-Life 2. И поначалу казалось, что произошел обмен шила на мыло. Source тоже не из самых современных, а дизайнеры Valve не сумели нарисовать модели героев так же стильно, как Blizzard. Но стоит начать играть в Dota 2, и сразу чувствуешь колоссальную разницу. Удобная раскладка клавиш, множество полезных опций интерфейса, приспособленный к геймплею "Доты" компьютерный интеллект — все это экономит драгоценные миллисекунды и избавляет от случайных промахов. Кажется мелочью, что больше не нужно запоминать консольные ключи и ассортимент товаров в десятке магазинов. Но множество таких мелочей как раз и отличает серьезный проект от кустарного мода. Появился встроенный голосовой чат, минимальное обучение для новичков, боты, на которых можно практиковаться и, уж конечно, без счета внесено поправок в способности героев.

Что же до неудачных моделей, это задумка самой Valve. Стильные "шкурки" для героев присутствуют, но получить их можно либо за деньги, либо в качестве награды. С покупкой все понятно, поддержать разработчика — дело благородное. А что насчет халявы? Самый простой способ — доигрывать матчи до конца, что для любого порядочного игрока является нормой. Причем исход битвы и проявленное мастерство не влияют на шанс получить награду. Другой вариант — смотреть матчи профессионалов. И не просто включить и уйти по своим делам, а стараться быть свидетелем особенно ярких эпизодов, вроде "кровавой бани" (когда один герой убивает пятерых). Другая сторона охоты за экипировкой — любой желающий может предложить собственный комплект одежды для какого-нибудь героя. Причем, старания способны принести дизайнеру ощутимый доход, ведь 25% денег от продажи комплекта достается создателю. На всякий случай стоит уточнить: никакие вещи не дают преимуществ в игре, они только меняют внешний вид героя. Dota 2 — это в первую очередь киберспорт, а в любом споре главное — честность.

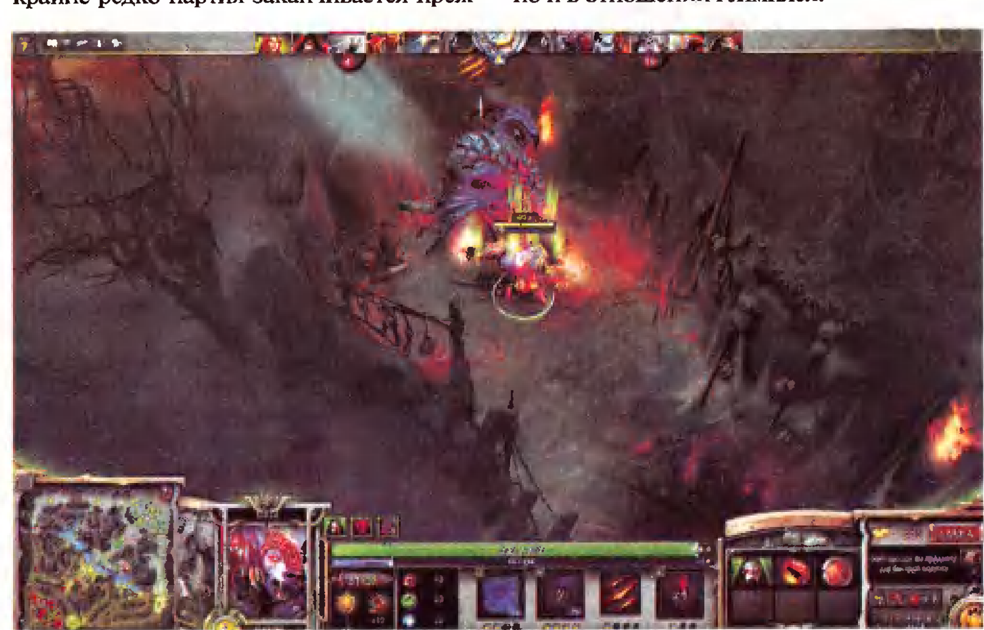
Невидимку можно обнаружить, но отличить героя от его копии нельзя никак.

Продолжается отчаянная война с "ливерами", "раками" и прочей живностью семейства надмозгов. И вроде бы немало придумали рубежей обороны: приличную систему подбора игроков на основе статистики предыдущих матчей, систему жалоб и рекомендаций, всякие баны чата — а результат все-таки еще весьма далек от идеала. Конечно, с Battle.net не сравнить: здесь крайне редко партия заканчивается преждевременно потому, что "крысы сбежали с тонущего корабля". Стало больше напряженных партий с неожиданным исходом. Но все же система подбора игроков постоянно поставляет нам сонных, пьяных, разговаривающих по телефону, скачивающих параллельно с игрой фильм или просто кадров, выходящих в Сеть из сумасшедшего дома. Причем по-прежнему один человек может испортить партию девятерым, и нет никаких способов этому помешать. Даже если команда согласна играть вчетвером против пятерых. Да, воспитывать людей — не обязанность разработчиков Dota 2, но им придется этим заняться, ведь не бывает хорошей игры без хорошей команды.

По-настоящему Dota 2 только одним заслуживает критику: она слишком уж повторяет ту самую карту к WarCraft 3. Вроде бы собственный движок должен был развязать создателям руки, дать возможность придумать еще более сногсшибательные правила. Но на практике все то же самое, и честно говоря, не ясно, на что ушли четыре года разработки, если движок использовался готовый, а геймплей перенесен абсолютно без изменений. Остается надеяться, что Dota 2 будет развиваться не только в сторону более продвинутой монетизации, но и в отношении геймплея.



Через пару лет кто-то будет удивляться, почему этого героя иногда называют Леориком.



Рекорд скоростного убийства Рошана — всего 0,09 секунды.



А все-таки недоработка, что игру нельзя закончить преждевременно, если исход ее уже очевиден.

Радости:
Командный экшен с бесконечным разнообразием игровых ситуаций
Идеальный баланс
Улучшенный интерфейс и автоматический поиск игроков
Новый движок, больше графических и звуковых эффектов

Гадости:
Правила все так же сложны для новичков
Увлекательность игры могут сильно испортить неумелые игроки

Вывод:
Dota 2 — это и вызов для хардкорщиков, и кибердисциплина для искателей мировой славы, и просто отличное развлечение в компании друзей. В нее даже можно не играть, а просто наблюдать и болеть, как в футболе. Словом, если есть в мире сила, способная вытащить человечество из World of Tanks, это именно DotA 2.

Оценка: 9.0

DotA, какой мы ее забыли

Медленно взрослея, DotA избавлялась от черт, неприличных для киберспортивной игры. Оглядываясь назад, трудно поверить, что...

1. Микроконтроль не всегда был свойственен DotA. Например, Sven в ранних версиях оглушал врагов на 5-6 секунд, а у Naix из 4 способностей 3 были пассивные.

2. Раньше Aegis of Immortal можно было купить в магазине, причем за очень небольшие деньги. Он воскрешал вашего героя аж три раза, к тому же давал большой бонус к броне. Естественно, на поздних этапах игры каждый герой успевал купить бессмертие, после чего спокойно собирал Divine Rapira.

3. "Звездные" герои DotA: AllStars были не такими уж оригинальными по сегодняшним меркам. У многих повторялись способности, причем часто эти способности были весьма сомнительной полезности. Например, Treant Protector мог посадить на дерево сову-наблюдателя... да, раскачавшего это умение героя ждала печальная участь.

4. Нынешнего удобного магазина в первой DotA не было. Чтобы собрать артефакт, приходилось размещать в рюкзаке 3-4 предмета (включая свиток). Поэтому часть вещей обычно выкладывали на землю. Комедия заключалась в том, что союзные и даже вражеские герои могли в этот момент украсть плохо лежащий предмет и пользоваться им, как честно купленным.

5. Но с другой стороны возможность пользоваться чужими предметами позволяла героям поддержки "одевать" своих малообеспеченных товарищей.

6. Пока еще не все герои перебрались из первой DotA во вторую. Среди них один из самых интересных героев — Goblin Techies — уже находится в разработке. У Техника большой арсенал мин, с помощью которых он в одиночку может отразить любую атаку на базу. А также держать врагов в постоянном страхе, ведь пережить взрыв 4-5 мин практически нереально любому герою.

7. Кроме обычных режимов игры существовали шуточные. Один из них отменял перезарядку и стоимость маны у всех способностей. В другом режиме всем игрокам доставались одинаковые герои.

8. Но и без особых режимов правила DotA давали много возможностей для хулиганства. Например, можно было устроить Chicken Kill — убить врага курьером. А десяток курьеров запросто расправлялись с Рошаном.

9. А еще можно было консольной командой изменить погоду на карте.

10. Всех перлов старой "Доты" не знает никто, да и не перечислить их в одной статье. Поделитесь своими воспоминаниями, какой была "Дота" раньше, на vrgames.by/forum.



Company of Heroes 2

За последние годы по проектам, так или иначе обыгрывающим события Второй мировой войны, многие уже успели соскучиться. После нескольких лет "современных боевых действий" даже как-то грустно становится, вспоминая поднадоевшую, казалось бы, Нормандию и штурм Омаха-бич. Причем столько интересных сражений не были раскрыты полностью: тот же Восточный фронт, например, слишком уж часто незаслуженно оставляли без внимания. Впрочем, новое творение Relic Entertainment скорее доказывает, что лучше бы так оно и оставалось.

Ситуацию, которая разворачивается сейчас вокруг Company of Heroes 2, иначе как абсурдной не назовешь. Весь интернет уже бурлит на тему того, как "подлые канадцы" осквернили нашу с вами историю и облили отдавших свои жизни дедушек и бабушек грязью. И с какой-то стороны они правы: сценарий у игры действительно вышел далеко не самый корректный и правдивый.

Сюжет, который по задумке создателей должен был показать всю правду о героизме Красной Армии, в итоге полностью состоит из дурацких клише и стереотипов. Наши доблестные предки только тем и занимаются, что сжигают дома с мирными жителями, уничтожают целые дружественные отряды да расстреливают собственных сослуживцев за проявление инициативы. Все их успехи, как выяснилось, объясняются исключительно "приказом 227" и суровыми погодными условиями, а солдаты идут в бой лишь потому, что пути назад у них нет — расстреляют. Мол, там, в Нормандии воевали герои, а эти, русские, даже за родных и близких сражаться не могут. Разве что только под страхом смертной казни.

Все эти вещи имели место быть: и ужасные морозы, сильно помешавшие немцам, и НКВД, и расстрелы, и напрасные жертвы, и толпы пушечного мяса, отправленные в бой без оружия. Другое дело, что вся, абсолютно вся кампания только из этого и состоит: в ней не нашлось места ни героизму, ни подвигам, зато весь негатив буквально сконцентрирован и подан слишком уж провокационно. Приемы для этого выбраны несколько избитые. Все эти допросы и воспоминания уже малость поднадоели, особенно когда рассказ ведут дуболомы, вроде главного героя игры. Единственное, что в нем вызывает интерес — это необычное имя (Лев Абрамович Исакович). Да и говорит персонаж убедительно. Только вот у многих его истории вызовут натуральный шок и отвращение.

В тылу врага

Впрочем, за всем этим люди, видимо, совершенно забыли, что Company of Heroes — по-прежнему одна из лучших стратегии на планете Земля. И ни исковерканная история, ни обилие клише не мешают ей оставаться блестящей, интереснейшей игрой, которая способна увлечь на долгое время и заставить полюбить жанр даже тех людей, которые его в принципе не переносят.

Сюжетная кампания здесь — это эдакий Call of Duty от мира RTS, только с другого ракурса, с высоты птичьего полета. Нашлось место и потрясающей графике, и постановке, и мрачной атмосфере, а самое главное, куче самых разнообразных ситуаций. Игра пробегается по десяткам реальных сражений: начиная от Сталинграда и заканчивая взятием Рейхстага. И каждая битва — это целый набор интереснейших сценок: то мы штурмуем укрепления врага, то из последних сил отбиваемся от прущих со всех сторон солдат и танков противника, а уже в следующий момент водим от костра к костру свои отряды в надежде, что никто не замерзнет в ночном заснеженном лесу.

Вся эта классическая возня с "размножением" армии и добычей ресурсов здесь пусть и есть, но совершенно не отвлекает от главного — тактики. Ведь именно способность быстро принимать верные решения — вероятно, самое важное качество на поле боя. В большинстве сражений от нас потребуется захватывать и защищать контрольные точки, разбросанные по карте. И делать это нужно быстро.

Просто нахрапом, даже при значительном численном превосходстве, битвы здесь не выигрываются, а один танк без поддержки пехоты — ничто. Как и наоборот. В итоге побеждает тот, кто сможет грамотно воспользоваться имеющимися в распоряжений силами. А главное, вовремя. В самом начале, еще только привыкая к игре, просто не успеваешь реагировать на все выпады врага: наступают они, как правило, с трех направлений, а командование постоянно подкидывает все новые и новые задачки — от захвата отдельных точек до уничтожения транспорта.

Окончание на стр. 12

Company of Heroes 2

Начало на стр. 11

Делать все это пусть и достаточно сложно, но невероятно интересно, ведь противник то и дело заставляет принимать отчаянные решения и вынуждает мыслить творчески. Правда, в такие секунды немного удручает линейность, если ее можно таковой назвать. Практически все действия мы выполняем по инструкции: сказали взять эту точку — берем ее. А некоторые моменты и вовсе полностью подчинены скриптам. Так что если не суждено вам удержать высоту, то, как бы вы ни старались, в определенный момент вас просто заставят отступить или задавят бесконечными волнами солдат и техники. Это вовсе не означает, что простора для воображения стало меньше, просто разработчики всячески пытаются не дать игроку заскучать. И у них это отлично выходит, пусть и приходится чем-то жертвовать.

А уж если кого линейная кампания не устраивает, есть тут и "Театр военных действий" — набор самых разных миссий, воссозданных по историческим документам. Здесь вам подкинут задачки куда сложнее и интереснее, что важно — позволят полностью выстраивать стратегию самому и импровизировать на поле боя.

Туман войны

Суровая русская зима, как и обещалось, здесь действительно дает о себе знать: солдатам необходимо греться у костров и прятаться от встречного ветра, чтобы не окоченеть, возможность сломать на реке лед под врагом пришлась как нельзя кстати, а во время метелей видимость то и дело падает буквально до минимума.

К слову, тут становится актуальным и еще одно нововведение, получившее название "True Sight". С этого момента увидеть на поле боя мы сможем лишь те объекты, которые видят наши с вами отряды. Снайперы могут заглядывать подальше, но и они не в состоянии заметить врага сквозь стену здания. Такая, казалось бы, мелочь действительно преображает геймплей: минометные обстрелы, дымовые гранаты и разведка становятся куда более значимыми, а устроить засаду или обойти противника с фланга теперь кажется вполне реальной задачей. Особенно когда дело касается мультиплеера.

Именно многопользовательский режим традиционно стал "изюминкой" новой Company of Heroes. И без того достаточно высокий темп там возрастает в разы, а вышеупомянутые фланговые маневры заставляют механику играть совершенно новыми красками. В сиквеле нашлось место и достаточно интересной системе бюллетеней (проще говоря, разнообразным пассивным навыкам, которые становятся доступными по мере получения опыта), и возможности создавать собственные наборы армий (отличающиеся не только уникальными тактиками, но и внешним видом техники). Жаль, что всю картину портит очевидный дисбаланс. Так уж вышло, что вооружение Третьего рейха по какой-то причине здесь гораздо сильнее, и если в кампании это компенсировалось количеством советских воинов, то в сетевой, увы, на это рассчитывать уже не приходится.

Нарекания вызывает и еще одна немаловажная деталь — искусственный интеллект. Причем как врагов, так и собственных войск. Трудно сказать, почему подопечные без нашей помощи иногда не догадываются даже повернуться в сторону врага, а целые отряды то и дело вылезают из укрытий прямиком под пулеметный огонь. Или выбирают самый опасный путь к цели из всех, огибая какой-нибудь одинокий домик именно со стороны противника. Временами на экране и вовсе разворачивается настоящая комедия: вражеские танки могут бесконечно нарезать круги вокруг ваших пехотинцев, так ни разу и не выстрелив, а потом и вовсе застрять в какой-нибудь стене.

Не обошли стороной игру и проблемы с оптимизацией. Каким-то образом она умудряется тормозить даже на топовых "машинах". Благо, смотрится Company of Heroes 2 при этом очень достойно: винтовки в руках солдат прорисованы чуть ли не лучше, чем в некоторых шутерах, а погодные эффекты и огонь самые красивые в жанре. Это, конечно, не оправдывает обилие технических недочетов, но в связке с отличным саундтреком мрачную атмосферу Великой Отечественной войны создает идеально.

Учитывая все вышесказанное, крайне жаль, что многие за всем этим сценарным балаганом не сумели разглядеть одну из лучших стратегий последних лет. Да и шум этот вряд ли скажется на нашей с вами индустрии позитивно. Очередной скандал вокруг игр, и так уже укоренившихся в умах "старшего" поколения как источник вселенского зла, рискует лишь усилить негативное мнение окружающих. Пора бы нам самим повзрослеть и понять: такие стереотипы на Западе. У нас ведь тоже их хватает, только вот об почему-то никто особо не задумывается. А вот все же дать здешним фашистам бой мы рекомендуем: кто знает, когда выпадет новый шанс это сделать?





Радости:
- Прекрасный мультиплеер
- Крайне интересные миссии
- Русская зима и ее влияние на геймплей
- Туман войны
- Атмосферный саундтрек
- Хорошая картинка

Гадости:
- Несколько странный и даже провокационный сюжет
- Проблемы с ИИ
- Дисбаланс
- Оптимизация. Вернее, ее отсутствие

Вывод: несмотря на все свои проблемы, Company of Heroes по-прежнему остается одной из самых ярких и интересных стратегий в мире. Даже если вы всей душой преданный родине патриот, отказываться от возможности взять Рейхстаг все же не стоит.

Оценка: 8.5

Игра в цифрах:

26,6 миллионов долларов заплатила SEGA за Relic Entertainment (и ее франшизы) на аукционе

1179 негативных отзывов (на момент написания рецензии) было опубликовано на metacritic.com русскими фанатами, возмущенными сюжетом игры



Deadpool

Угар, трэш и девочки

Alex$

Жанр: экшен от третьего лица
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: High Moon Studios
Издатель: Activision Publishing
Издатель в СНГ: "Новый Диск"
Мультиплеер: нет
Рекомендуемые системные требования: Quad Core 2.4 Ггц, видеокарта уровня GeForce GTS 450, 4 Гб RAM
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)
Официальный сайт игры: www.deadpoolgame.com

Игра в цифрах

1 болтливый наемник
300 пошлых шуток
12 врагов на одной локации
2 пистолета и 2 катаны

Болтливый наемник Дедпул — один из самых странных персонажей Marvel. Казалось бы, что такого особенного в очередном ниндзя с двумя катанами за спиной, облаченном в обтягивающий костюм красного цвета, и с чулком на голове? Тем не менее, особенным этого парня делает его характер, тот образ, который придумали для него сотрудники Marvel.

Прежде всего, Дедпул настоящий псих. У него с головой не в порядке уже давно, может разговаривать сам с собой, часто ведет себя как ненормальный, он вульгарен и груб, хотя, в то же время, не чурается пошлого юмора. Ему запросто удается вырезать всех героев комиксов, когда захочет этого. Герой обладает практически той же степенью регенерации, что и знаменитый Росомаха. И самое главное — Дедпул прекрасно знает, что находится в комиксе, в отличие от остальных героев вселенной Marvel. Болтливый наемник не стесняется обращаться напрямую к читателю, или же вылезать за границы кадра, что выглядит иногда невероятно круто.

Похвально, что эта особенность перекочевала из комиксов и в другие виды виртуальных развлечений. К примеру, в кинокартине "Люди Икс. Начало. Росомаха" Дедпул (непривычно серьезный во второй части фильма) подмигивает зрителю после титров. В Marvel vs. Capcom 3 этот забавный ниндзя может ухватить собственную шкалу здоровья и отлупить ей противника. Ну, а уж создатели нового экшена Deadpool оторвались в этом смысле на всю катушку.

Дерись как мужик!

Именно так хочется сказать, впервые видя в драке этого клоуна в красном костюме. Впрочем, и Дедпул в долгу не остается, сопровождая чуть ли не каждое действие игрока язвительными комментариями и советами научиться, наконец, играть получше. Сюжет? "А кому он вообще нужен в игре о придурковатом ниндзя?" — так, вероятно, думали разработчики, приступая к созданию проекта. Дедпул просто решил, что неплохо бы получить собственную игру, и взялся сочинять сценарий для нее самостоятельно. Ему наплевать на историю, он иногда сознательно пропускает мимо ушей все то, что ему говорят более серьезные персонажи. Зато вот напрямую общаться с разработчиками он не стесняется — те, кстати, отвечают тем же, время от времени вылезая с различными сообщениями — мол, "финансирование урезано, и теперь придется играть в проект с графикой "восьмибиток". Трудно поверить, но как раз в таких вот моментах, умело прочувствованных High Moon Studios, скрывается львиная доля очарования игры. Это просто очень необычно видеть и слышать, и потому — честь и хвала разработчикам, которые отлично использовали одну из коронных фишек Дедпула.

Второй козырь игры — неподражаемый юмор. Персонаж шутит практически по любому поводу, плюс часто ведет себя очень вызывающе. Сальные шуточки, увлечение девочками, клоунский стелс, когда герой показушно подкрадывается к жертве на цыпочках, глупые приспособления вроде надувных замков. Да, юмор здесь часто грубый, часто дурашливый — но именно он вытягивает игру, потому что Deadpool веселит, веселит на самом деле, и именно ради таких вот забавных моментов этот проект стоит пройти хотя бы один раз. Потому что все остальное очень плохо.

Старый стиль

При виде здешней графики хочется плакать. Возможно, в High Moon Studios и не врали вовсе, когда говорили, что им урезали финансирование. И пускай "восьмибитная" локация воспринимается шуткой, все остальное выглядит как гость из середины двухтысячных — и тут уже не до смеха. Дедпул бегает по однообразным, полупустым уровням, истребляя угловатых противников. Разработчики даже не старались как-то разнообразить локации, добавить разрушаемые предметы, сделать более умными врагов — и это в игре, которая завязана на рукопашных схватках! Нет, видно, что саму игру студия делала "на коленке", так, как обычно мастерят откровенный трэш. Собственно, чему тут удивляться, если именно трэш в итоге и получился?

Боевая система выглядит просто уныло. А ведь можно было бы развернуться, у нас есть пример недавней DMC: Devil May Cry, в которой очень удачно сочетаются перестрелки и схватки с применением холодного оружия. Добавить сюда еще возможность поднимать пушки врагов, которая свойственна многим именитым слэшерам, а также интересные "паркурные" уровни из того же перезапуска Devil May Cry...Но нет, создатели Deadpool пошли по пути наименьшего сопротивления.

Скучнейшая боевая система из нескольких простых ударов и недалекого телепорта, во время которого Дедпул постоянно во что-то врезается. Не менее скучные перестрелки — никаких вам "прирастаний" к укрытиям, никаких красивых замедленных прыжков — знай себе, носись по локации да стреляй во врагов. Правда, немного забавно смотрится, когда герой удирает от врага, стреляя себе за спину, а игрок в это время пытается управлять Дедпулом, и одновременно выискивать противника. Вообще, кажется, абсолютно все здесь недоделано. Да, сделали платформенные участки с прыжками — так дайте герою эффектные паркурные трюки! Сделали стелс — дайте возможность скрываться от глаз врага во тьме или прятаться за предметами на уровнях...Но нет, для этого же понадобится делать более продуманными игровые локации — так что позволимка мы Дедпулу просто подкрадываться со спины и тихонько убивать, заливая все вокруг фонтанами крови. А за настоящим стелсом вам не к этой игре.

Все остальное в Deadpool практически столь же убого. Мультиплеерного режима нет, после прохождения одиночной кампании можно развлекать себя разве что испытаниями, которые намного скучнее сингла. Прокачка оружия прикручена "для галочки", как, впрочем, и многое в этой игре. Разное вооружение есть, но при такой боевой системе толку от него — разве что посмеяться лишний раз, и все.

Радости:
Интересный главный герой
Множество смешных моментов в одиночной кампании

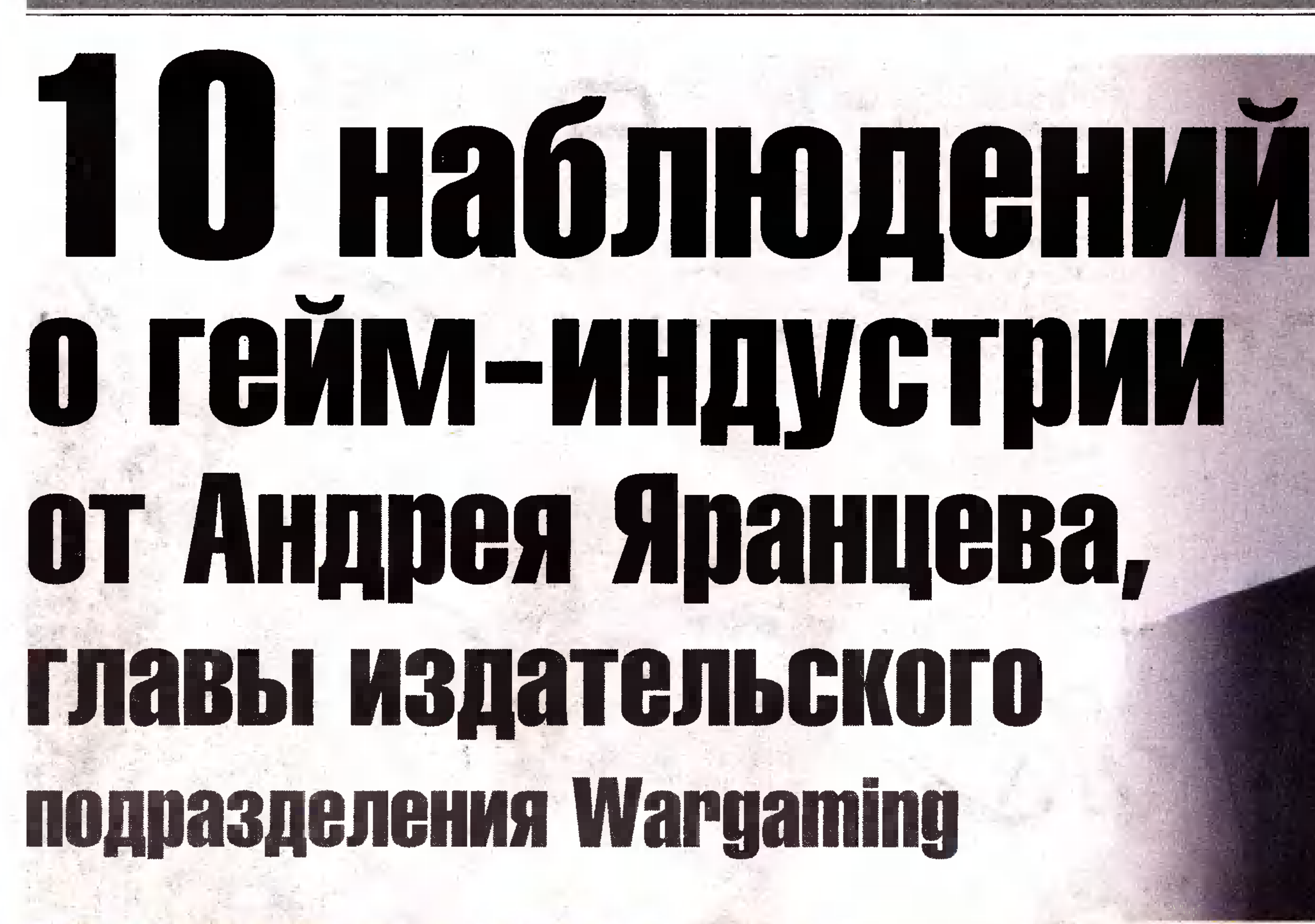
Гадости:
Убогая графика
Скучный геймплей
Слабый стелс
Практически полное отсутствие сюжета
Недоработанные локации
Минимум паркурных трюков
Глупые враги

Оценка: 4.0

Вывод: Недоэкшен, недошутер, недостелс, недоплатформер... список еще можно продолжать. Игра из тех, в которых есть практически все — но все настолько плохо, что лучше бы всего этого тут не было. Если бы не по-настоящему смешной юмор и умение Дедпула иногда "ломать четвертую стену" — вообще смотреть было бы не на что.







10 наблюдений о гейм-индустрии от Андрея Яранцева, главы издательского подразделения Wargaming

1 **Шесть лет назад трудно было представить,** что крупные компании-разработчики с многомиллионными бюджетами будут создавать free-to-play-игры и начнут переводить подписочные проекты на условно-бесплатную модель.

2 **Создавая рыночную нишу** — как в случае с World of Tanks — важно заполнить ее целиком (ограничиваться одной платформой — значит лишать себя части аудитории), расширять (дополняющие и поддерживающие проекты), обеспечить высокое качество обслуживания и установить простые и понятные для всех правила (для Wargaming это free-to-win — оригинальная система монетизации, созданная внутри компании).

3 **Порой сам удивляешься** тому, что можно построить за два года, имея качественный продукт в активе.

4 **Наивысшее ROI (уровень доходности бизнеса) у гемблинга и PvP-игр.**

5 **Большинство** мобильных паблишеров выпускают обновления раз в две-четыре недели. PC-паблишеры — раз в один-три месяца. Консольные проекты обновляются раз в полгода-год.

6 **За последние три года все стало условно-бесплатным.**

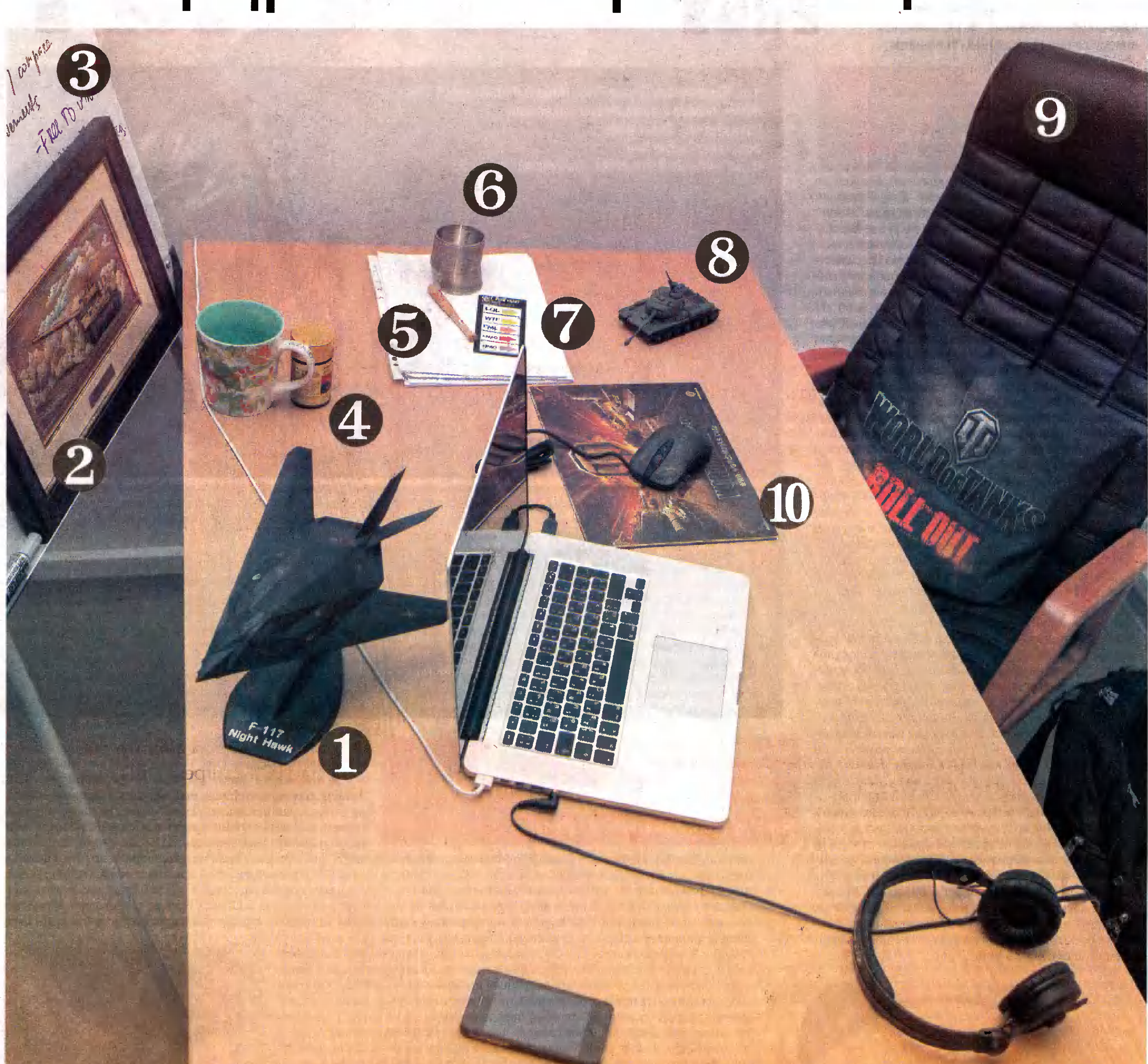
7 **Free-to-play воспринимают по-разному.** В Азии к "гринду" и pay-to-win относятся спокойно. На Западе такие методы не пройдут — здесь готовы платить исключительно за удобство и фан в игре.

8 **Согласно недавним исследованиям,** около 90% современных геймеров не осилят и первого уровня Super Mario Bros. Стремление охватить максимально широкую аудиторию подталкивает разработчиков и издателей к упрощению геймплея, шаг за шагом уничтожая традиционные игровые ценности.

9 **Познакомившись с трудами по социальной психологии,** сотрудники, отвечающие за работу с игроками (гейммастера, комьюнити-менеджеры и т.д.), начинают гораздо лучше справляться со своими прямыми обязанностями.

10 **Каждый второй сотрудник Wargaming** — опровержение статистики распределения времени на гейминг среди любителей мобильных игр: 30% — в кровати, 15% — в транспорте, 10% — в туалете, 10% — во время ТВ-просмотра и т.д.

Рабочее место Андрея Яранцева



1. **Модель самолета F–117 Night Hawk.** Купил год назад в аэропорту Франкфурта.
2. **Подарок пресс–службы "Уралвагонзавода".** Гравюра с миниатюрной росписью цветными эмалями.
3. **Доска для записей.** Совершенно незаменимая вещь.
4. **Капсулы красного женьшеня.** Напоминание о посещении корейского офиса Wargaming. Купил в аэропорту Сеула.
5. **Деревянная ручка с моим именем.** Подарок от коллег на день рождения. Почему в форме биты? Хороший вопрос :)
6. **Привет из 90–ых.** Металлическая игрушка–пружинка. Сувенир из Милана.
7. **Стикеры.** Хороши для недвусмысленных намеков. Еще один подарок от коллег.
8. **Крошечный "ИС–2".** Привез из военного музея в Оверлуне (Нидерланды).
9. **Мягкий и удобный подарок** от компании на день рождения — кресло.
10. **"Танковый" коврик.** Трофей с выставки Gamescom 2012.

Редакция газеты выражает благодарность Андрею Яранцеву, Ивану Живице и компании Wargaming за организацию материала.

Есть ли жизнь на PS Vita?

Существует миф, который мы, впрочем, сейчас развеем, что на портативной консоли PlayStation Vita не во что играть. И действительно, смотришь на приставку и думаешь — купил, а дальше-то что? Ну, загрузил, к примеру, идущий в комплекте LittleBigPlanet. Да, необычно, да, красиво. Всем этим сенсорным фишкам радуешься словно ребенок. Но как насчет чего посерьезнее? Есть ли здесь что-нибудь, что мы будем вспоминать через десять-пятнадцать лет? И да, и нет. Мы собрали уникальные в своем роде игр, на которые следует обратить самое пристальное внимание. Итак, заварите в меру горячего снадобья. Начинаем.

Что: Gravity Rush
Жанр: экшен-адвенчура в псевдооткрытом мире
Разработчик: SCE Japan Studio (Project Siren)
Издатель: Sony Computer Entertainment
Язык: английская озвучка, английские субтитры

Gravity Rush — очень необычный, в какой-то степени странный проект. Разрабатывали его люди, в прошлом ответственные за жуткую (в хорошем смысле) серию Siren. И это первый сюрприз. После темной, неуютной, давящей на нервы Siren на сцену выкатывают светлую расслабляющую игру, где главную героиню сопровождает милый черный котик. Второй сюрприз, он же главный — механика. Стопроцентно уникальный опыт. И это чертовски здорово — пробовать что-то необычное, то, чего раньше никогда не было. Все действо происходит в выдуманном разваливающемся мире. Девочка по имени Кэт просыпается посреди города, ничего не помня, в компании черного кота. Кот далеко не простой, и вскоре выяснится, что он наделяет главную героиню способностью управлять гравитацией. Тут начинается самое интересное — геймплей. По нажатию одной кнопки мы взмываем в воздух и можем лететь в любом направлении. Забравшись на вертикальную поверхность, перспектива всего окружения тут же перевернется, и недавняя стена станет полом, а понять где верх и где низ можно очень просто — волосы Кэт тянутся к земле. Отныне никаких ограничений в передвижении нет — можно исследовать любой уголок мегаполиса, кататься по стенам, бегать по потолку, пролетать над крышами высотных зданий. Естественно, все это используется и в бою против местных теней (подозрительно напоминающих нечто из той самой Siren). Тут подлетели к врагу, на всей скорости врезались в его слабую точку, приземлились, далее уложили в рукопашную еще нескольких недоброжелателей, взлетели в небо, прыгнули на стену, скатились с нее и в полете разобрали на части еще пару черных пятен. И так можно продолжать до бесконечности. Выглядит все красиво, как самый настоящий мультфильм, а постоянные смены верха и низа действительно могут вскружить голову. Но там, где "хорошо", по соседству должно жить "плохо". И живет же! Сюжет очень-очень слаб, нам никогда ничего не объясняют и водят за нос псевдоважными событиями. Никаких ответов никто не дает и в финале, что несколько портит впечатление от Gravity Rush. Что это за мир, откуда у Кэт амнезия, почему кот дает способность менять гравитацию и еще куча вопросов так и останутся просто вопросами. Может, нас побалуют сюжетом во второй части? А пока это действительно интересная и необычная игра, у которой есть свое лицо и которую стоит попробовать всем обладателем PS Vita.





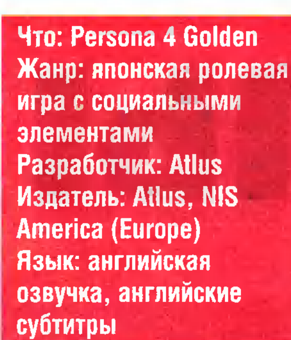
Что: Ninja Gaiden Sigma Plus, Ninja Gaiden Sigma 2 Plus
Жанр: слэшер с элементами адвенчуры
Разработчик: Team Ninja
Издатель: Tecmo Koei
Язык: английская озвучка, английские субтитры

Серию Ninja Gaiden преследует множество различных переизданий. Релиз первой части похождений Рю Хаябусы состоялся еще на первом Xbox аж в 2004 году без приставки Sigma, затем, уже в 2008, было выпущено продолжение для старшей платформы — Xbox 360. А потом как-то все закрутилось, завертелось, и начали выходить дополненные версии, где-то упрощенные, в некоторых случаях без крови, с большим количеством мест сохранения, с новыми боссами и так далее. Но самое важное для нас то, что на PS Vita вышли самые дополненные, самые упрощенные, самые целостные версии этих двух в своем роде хитов. Ninja Gaiden всегда отличалась невероятной сложностью и действительно садистскими ситуациями. Боевая система стоит впереди планеты всей, а за ней где-то там на задних ролях маячат катсцены, персонажи, графика и прочее. Не успели поставить блок, сделать перекат, контратаковать? Вы умерли, загружайте последнее сохранение. Какой там Devil May Cry, какой God of War, здесь и контрольных точек-то нет, и убивают на раз-два. Это единственный слэшер, где не вы бьете, но бьют вас. В версиях для портативной консоли появилась новая сложность для новичков, и теперь каждый смертный может ознакомиться с этими играми без особой боли для рук и нервов. Еще были замечены: дополнительные испытания, несколько сенсорных возможностей и много совсем уж нечеловечных достижений. Специфическое удовольствие для тех, кто скучает по слэшерам и чему-нибудь японскому. Голая механика и никаких QTE.

Что: Uncharted: Golden Abyss
Жанр: экшен-адвенчура
Разработчик: SCE Bend Studio под контролем Naughty Dog
Издатель: Sony Computer Entertainment
Язык: русская озвучка, русские субтитры

Что сразу следует знать при покупке Golden Abyss — это не Naughty Dog. И как бы хороши ни были два поколения назад Syphon Filter (прошлое Bend Studio), того самого Uncharted не будет. Перед нами в меру интересная приключенческая игра с родным главным героем, который снова ввяжется в историю с подозрительно знакомыми персонажами. И будет много падать (типичный Дрейк). На данный момент это самая красивая вещь на PS Vita, которая также максимально использует сенсорные возможности этой платформы. Как правильно, так и не очень. Здесь можно карабкаться по веревкам, используя задний тачпад, лазать по уступам при помощи переднего, вступая в драку водить пальцами по экрану, балансировать консолью во время переправы по стволу дерева, чтобы не улететь в пропасть (как в Drake's Fortune геймпадом). Номер на грани фола — поднести PS Vita к яркому источнику света, чтобы разглядеть тайные письмена на листе бумаги! Представьте замешательство при игре ночью; первая глупая мысль — я же в полной темноте, где достать свет? Порой думаешь, а не рекламная ли кампания возможностей Виты перед тобой? Да, стрелять тут так же интересно, как в больших Uncharted, искусственный интеллект пытается вести себя по-умному, а коллекционных предметов и загадок пруд пруди. Но смысла, опять же, не завезли. Герои бросаются глупыми предложениями, Дрейк перед глазами не видит подставу, сопровождающая нас девушка наивна и шаблонна. Картину скрашивает лишь Салли, появляющийся в кадре после половины приключения. Он шутит. Шутит много и пошло, а эпизод с каноэ заставит не раз улыбнуться ветеранов серии. В остальном же Golden Abyss является типичным представителем жанра "пройти и забыть". Красивым и пустым, на один раз. И все же пропускать не стоит. Сенсорные фишки доставляют, Салли хорош, графика очень и очень, играть большую часть времени занятно. А там, глядишь, уже и титры по экрану поползли.

По состоянию на август текущего года оба эксклюзива, Gravity Rush и Uncharted: Golden Abyss, доступны бесплатно для подписчиков PS Plus, и будет намного выгоднее оформить эту самую подписку, нежели покупать в отдельности каждую игру в коробке. Эти вещи уж точно не для перепрохождения, и трех месяцев (минимальный абонемент) с головой хватит, чтобы исследовать каждый уголок этих миров. Также с ними по соседству находятся демоверсии, которые помогут разобраться, стоит ли затея ваших наличных.

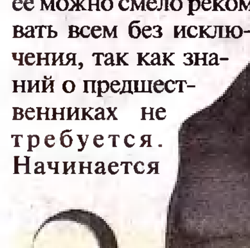


Что: Persona 4 Golden
Жанр: японская ролевая игра с социальными элементами
Разработчик: Atlus
Издатель: Atlus, NIS America (Europe)
Язык: английская озвучка, английские субтитры



И снова переиздание, но на сей раз величайшей японской ролевой игры эпохи PlayStation 2. Оригинальная четвертая Persona вышла в 2008 году, сразу же покорила сердца тысяч неравнодушных к творчеству Atlus и стала такой популярной, что на ее основе были выпущены манга, аниме, фигурки, артбуки, а в 2012 году Arc System Works разработала файтинг во вселенной под названием Persona 4 Arena. Вновь портативной консоли досталось достойнейшее переиздание на грани полноценного ремейка. Persona 4 — это новая история, события и персонажи, поэтому ее можно смело рекомендовать всем без исключения, так как знаний о предшественниках не требуется. Начинается все как среднестатистический детектив с элементами мистики. Молодой парень, имя которому вы выдумаете сами, приезжает в маленький городок, где неожиданным образом начинают пропадать люди. Через какое-то время их тела находят в подвешенном состоянии на ближайших столбах/проводах/крышах. Полиция бессильна, провинция сотрясается от страха. Ходит слух, что если в дождливую ночь включить телевизор, на экране можно увидеть свою любовь. Оказывается, что слух этот даже слишком реален. Главный герой с друзьями обнаруживают в телевизоре портал в другой мир. Мир теней и сокровенных черных мыслей. Обзаводятся там способностями призывать на свою сторону великих защитников — персон, и начинают собственное расследование загадочных убийств в округе. Persona 4 четко разделена на две составляющие. Днем мы обязаны ходить в школу, можем найти подработку, записаться в кружок, проводить время с друзьями. От чего, соответственно, у протагониста повышаются знания, сила, ловкость, появляются деньги и крепнут отношения с близкими, что в свою очередь хорошо сказывается на боях. А по ночам выбираемся в мир телевиденья, где исследуем подземелья, убиваем монстров, растем в уровне. Битвы проходят в пошаговом режиме, где соратниками управляет либо искусственный интеллект, либо вы.

Но оправдывает ли себя приставка Gold в названии? Конечно! По сравнению с оригиналом были добавлены: новый персонаж, дополнительные эпизоды, ролики, сетевые возможности, полноценное телевидение и, конечно же, трофеи. По ТВ можно глянуть трейлеры выходивших персон, концертные выступления, послушать лекции о монстрах и многое другое. Сетевые возможности были явно подсмотрены у Catherine, где ответ на далеко не простой вопрос игрока сравнивался с ответами людей со всего мира. Здесь можно узнать, чем в данный момент времени занимались другие исследователи. Зайдя в лабораторию по сплаву собственных персон, видно, какие из них пользуются наибольшей популярностью. А в подземельях есть возможность послать запрос о помощи, и если вам ответят, то в начале нового боя ваш запас здоровья и энергии незначительно пополнится. Persona 4 была далеко не маленькой по продолжительности, а со всеми новшествами прохождение можно растянуть и на сто, и на двести часов. Яркая, интересная, в меру сложная, с головой затягивающая игра. Первый серьезный повод купить PS Vita. Чертовски серьезный повод.



Что: Escape Plan
Жанр: головоломка
Разработчик: Fun Bits Interactive
Издатель: Sony Computer Entertainment
Язык: русские субтитры

Для любителей качественных головоломок с отточенным визуальным стилем Sony Computer Entertainment еще на старте продаж PS Vita выпустила в своем цифровом магазине необыкновенную во всех отношениях Escape Plan. И необыкновенна она прежде всего тем, каким образом использует сенсорное управление. Перед нами довольно банальная история о том, как двух странных на вид существ, Мала и Толстуна, похитил злой и коварный Бабайка (мы не издеваемся, это все трудности профессии переводчика на российском пространстве; в английской версии Бакаку). Задача проста — сбежать с завода и по возможности остановить главного редиску творить непотребства. Гвоздь программы — сам процесс побега из комнат. В каждом помещении находится множество объектов, которые реагируют на ваши прикосновения к экрану. Каждая мелочь, будь то просто движение или взаимодействие с предметами интерьера, требует проводить всевозможные манипуляции с консолью. Придется водить пальцами по передней и задней сенсорной панели, крутить PS Vita влево/вправо, сдавливать героев пальцами с обеих сторон и даже дуть в микрофон. Второй главный козырь — графика, и не сама технология, но именно работа художников. Escape Plan выглядит безумно четко и на каждый сантиметр внутриигрового пространства не приходится ничего лишнего, а черно-белый стиль лишь добавляет строгости. Объем, контраст и минимализм — три главных слова, описывающих все более чем полно. В цифровом магазине можно опробовать демоверсию, и если она вам понравится, мы рекомендуем приобретать игру сразу со всеми дополнениями, так как оригинал не очень продолжительный. К слову, цифровая дистрибуция — единственный способ заполучить Escape Plan на свою приставку.

Что: Zero Escape: Virtue's Last Reward
Жанр: графическая новелла с элементами головоломки
Разработчик: Chunsoft
Издатель: Rising Star Games
Язык: японская озвучка, английские субтитры



Сказать, что жанр графической новеллы у нас не популярен — ничего не сказать. Тем удивительнее смотрится на этом фоне Virtue's Last Reward, которая вышла в 2012 году и сумела проложить себе путь от Nintendo 3DS до PS Vita. Для большинства этот проект останется непонятным, нудным, чересчур японским издевательством над чувствами и здравым смыслом. Другие же, кто копнет глубже, увидят чуть ли не лучшую игру за последние N лет. Девять человек просыпаются на складе. Они не знают друг друга, более того, не понимают, по какой причине оказались в этом месте. У каждого на запястьях висят часы с цифрой три. После длительного знакомства друг с другом на связь выходит чудаковатый кролик и объясняет, по каким правилам будет развиваться сценарий. Присутствующим нужно сыграть в смертельную игру под названием верю/не верю. Если вы верите своему сопернику, а он вам — вы получаете по два очка. Если вы не верите своему сопернику, но он верит вам — вы получаете три очка, а соперник теряет два. Если вы оба не верите друг другу — результат не изменится. Тот, кто первым наберет девять очков, сможет выбраться на свободу. Тот, кто первым доберется до нуля или же окажется в минусе — умрет. Тут-то и начинается основное веселье. Персонажи темнят, предают друг друга, наглеют, скатываются до убийства. Наружу выходит самое отвратительное, что есть в человеке, что может показаться только в том случае, когда речь идет о его жизни. В перерывах между сюжетными хитросплетениями игра превращается в очень сложную головоломку, цель которой — найти ключ и выбраться из комнаты. Для этого приходится обшаривать каждый угол, комбинировать предметы и много думать.

Удивительно, но практически все загадки очень логичны с точки зрения математики и элементарной логики. Вам кажется так, вы посчитали так, вы разгадали цифры или сопоставили буквы именно на основе своих собственных убеждений относительно данной ситуации? Скорее всего, ваш ответ будет верным. Last Reward не терпит торопливости, наскоков и невнимательности. После того, как выход будет найден, сюжет продолжит свое развитие, станет и дальше преподносить сюрпризы. Воннегутовский Лед-9, Диковский тест Войта-Кампфа, три закона робототехники Азимова, кот Шредингера, Китайская комната, Дилемма заключенного, причина и следствие, почему информация из будущего категорически не поможет вам победить в "камень-ножниц-бумага" в настоящем, почему нельзя доверять людям и как научиться их обманывать, заигрывание с сознанием и многое-многое другое. Такой работы с сюжетом мы не видели уже давно. Объясняется все. Финал завораживает. Ответы будут даны на все вопросы, все мелочи превратятся в цельную картину. Черт возьми, здесь даже расскажут, почему так важно было расставлять везде эти головоломки! Перед нами один из самых важных проектов за годы развития интерактивных развлечений и однозначный "мастхев" для обладателей PS Vita.

Как показывает время, PlayStation Vita просто создана для всяческого рода переизданий и ремейков классики. Своих мощных эксклюзивов у Sony до сих пор нет, и прогнозы неутешительны, зато порты с других платформ в обновленном виде с лихвой заполняют эту пустоту. Также не стоит забывать, что PS Vita поддерживает классические игры от PS One и PSP, что значительно расширяет общую библиотеку в целом. Напоследок то, что мы рекомендуем к ознакомлению в дополнение к разобранным проектам. На цифровых полках игры с PS One (выглядят немного растянуто, но не критично): Final Fantasy, Vagrant Story, Silent Hill, Resident Evil, Metal Gear Solid, Fear Effect. Портативные хиты прошлого поколения с PSP: Metal Gear Solid: Peace Walker, Valkyria Chronicles II, Persona 3 Portable. Не рассмотренные нами, но не менее достойные вещи с PS Vita: Disgaea 3: Absence of Detention, Limbo, Machinarium, Jak & Daxter Trilogy, Oddworld: Stranger's Wrath. Это далеко не весь список, но наводка дана — дело, как говорится, за вами. Играйте с умом, выбирайте лучшее.

Александр Демидов

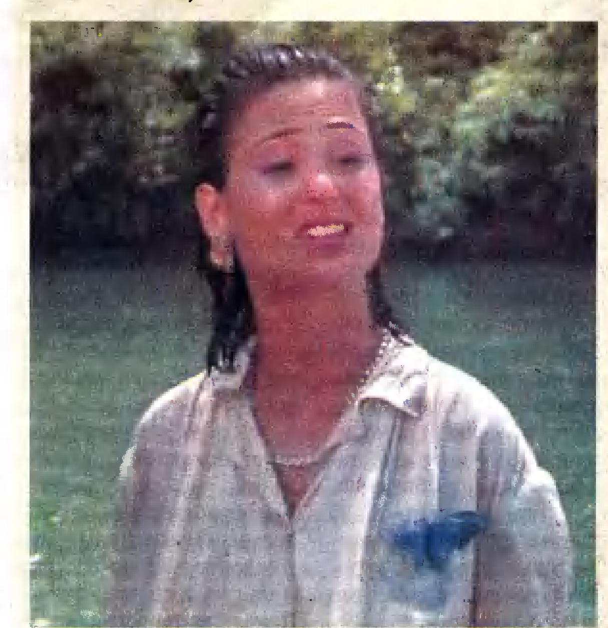
Жаркие летние дни, когда невозможно выйти на улицу из-за нещадно палящего солнца — самое время для уютных посиделок в компании классических игр, фильмов и холодного яблочного сока.
В сегодняшней ретроспективе мы вспоминаем знаменательные тайтлы, чье рождение пришлось на август.

Символы

80-е

Американский ниндзя

Дата выхода: 30 августа 1985
Рейтинг IMDb: 4,9



Назвать “Американского ниндзя” шедевром язык не повернется ни у одного здравомыслящего человека. Но это кино, снятое за (держитесь) один миллион долларов, сумело стать культовым у подростков, родившихся на стыке последних десятилетий 20-го века. А почему бы и нет? Понятный каждому прямолинейный сюжет, всамделишный мастер боевых искусств Майкл Дудикофф в главной роли (его недолго горевшая звезда взошла как раз после этого фильма), 114 трупов и победа добра в конце. Идеальное кино эпохи видеосалонов, которое никогда не будет забыто теми, кому сейчас около 25 лет.

Metroid

Дата выхода: 6 августа 1986
Рейтинг GameRankings: 91.30%

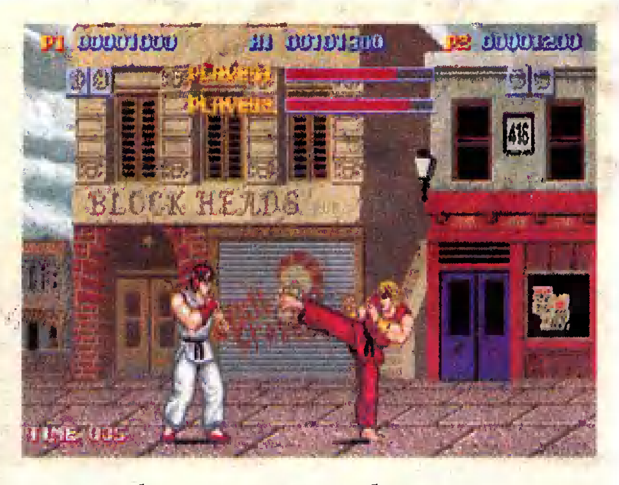


Многие из наших опытных читателей могут в недоумении пожать плечами, увидев название Metroid в этой “Ретроспективе”. Действительно, на просторах бывшего СССР эта игра никогда не была популярной. На самом же деле Metroid по своей значимости стоит рядом с играми серий Mario и Zelda. Здесь (1986 год!) присутствует нелинейность, четыре концовки, необходимость *исследовать* уровни, а не просто их проскакивать. А также сильный сюжет, выдающаяся музыка, неслабая продолжительность и только-только появившаяся в то время система паролей. Сделать Metroid гигантом уровня Mario не получилось, но и ладно. Свое место в истории эта серия заняла.

Street Fighter

Дата выхода: 30 августа 1987
Рейтинг The Games Magazine: 73%

Судьба первой части второго по популярности файтинга напоминает судьбу его вечного соперника — Mortal Kombat. Только без запретов и скандалов. Игра заложила основы грядущего величия, пришедшего со второй частью, но сама по себе не была идеальна. Впрочем, уже тогда в ней присутствовали фирменные безумные комбинации и яркие герои. Также именно здесь между боями появилась мини-



игра с разбиванием каменных блоков, подсмотренная потом MK. Критики оценили Street Fighter неоднозначно, многие заявляли, что у игры нет будущего. Ха! Всем ностальгирующим по эпохе фильмов о кунг-фу поиграть обязательно.

Тюряга

Дата выхода: 4 августа 1989
Рейтинг IMDb: 6,0



Почти все фильмы с Сильвестром Сталлоне скрывают в себе глубокую драму. В “Тюряге” драма вышла наружу. “Тюряга” не изобилует стрельбой и взрывами, однако это ничуть не менее жестокое мужское кино, чем “Рэмбо”. Кроме крепкого сюжета, фильм замечателен тем, что показывает жизнь за решеткой без прикрас, как она есть. Кино снималось в настоящей тюрьме с участием настоящих заключенных. Сталлоне работал с ними рука об руку — кто еще из звезд экрана на такое способен? Лучшая актерская игра Сильвестра до “Рэмбо 4”, постоянное напряжение, сильный подтекст — “Тюрягу” не стыдно пересматривать снова и снова.

Бездна

Дата выхода: 9 августа 1989
Рейтинг IMDb: 7,6



Еще один шедевр Джеймса Кэмерона. Нехарактерная для Голливуда, очень “книжная” фантастика с многогранным и глубоким, как эта самая бездна, сюжетом. Съемки фильма отняли у всех участников много времени, сил и нервов. Об этом можно снять отдельный фильм. Но оно того стоило. По сути, “Бездна” — космическая фантастика в духе Артура Кларка. Только действие здесь происходит под водой. И, как всякая хорошая фантастика, повествует прежде всего о сугубо земных, правильных человеческих ценностях. Наверное, самый умный фильм маэстро Кэмерона.

90-е

Отчаянный

Дата выхода: 25 августа 1995
Рейтинг IMDb: 7,1

“Soy un hombre muy honrado, Que me gusta lo major, A mujeres no me faltan, Ni al dinero, ni el amor...” Безусловно, самая яркая и талантливая из всех картин Роберта Родригеса. Ремейк его первой работы, который возвел режиссера в ранг мастера, а за Антонио Бандерасом навечно закрепил образ горячего латиноамериканского мачо. Безумно стильный боевик с ярчайшей постановкой и обворожительной Сальмой Хайек в главной женской роли. Лучшее камео Тарантино из всех им исполненных. Что еще тут говорить — шедевр!



Остров доктора Моро

Дата выхода: 23 августа 1996
Рейтинг IMDb: 4,3

Третья по счету экранизация знаменитого романа Герберта Уэллса получилась не очень сильным фильмом. Зато благодаря ей на свет появились такие игры, как “Вивисектор: Зверь внутри” и Far Cry. А также различные вариации на тему животных-мутантов. И, что не менее важно, в искусстве вновь возник древний вопрос баланса между звериной и человеческой сущностью.

Спаун

Дата выхода: 1 августа 1997
Рейтинг IMDb: 5,1

Спауну (которого наши переводчики в 90-х без всякого стеснения окрестили Мразью) не очень повезло с народной любовью на просторах СНГ. Спаун — герой мрачный, жестокий, не то чтобы положительный. Мультсериал о нем на государственных каналах не показывали, потому единственным способом познакомиться с ним был фильм 1997-го года выпуска. Правда, показывали его поздно ночью, так что не всем это удалось. Сообщаем, что Спаун — это наемник Эл Симмонс, который был предан и сожжен заживо своим работодателем, позже женившемся на его бывшей супруге. Чтобы отомстить, Симмонс заключает сделку с Сатаной, который выдает ему доспехи и наделяет огромной силой. Взамен Сатана требует от Спауна открыть проход на Землю силам тьмы. Вернувшись в наш мир, герой вскоре понимает, что наделал, и восстает против Сатаны. Фильм получился не безупречным, но стильным. Сам Спаун — очень интересный герой, с которым стоит познакомиться любому фанату комиксов. Если вам понравится фильм, мы советуем оценить мультсериал — он намного лучше и взрослее.



эпохи: август

Сквозь горизонт

Дата выхода: 15 августа 1997
Рейтинг IMDb: 6,6

Третья картина нашего дорогого Пола Андерсона, неверно обозванная в российском прокате (правильное название — "Горизонт событий"), стала образцом такого редкого в наше время жанра, как космический хоррор. Честно говоря, особого страха это кино не вызывает (разве что в самом конце), а вот увлекает очень сильно. Здешняя сюжетная канва и дизайн с некоторыми изменениями позаимствованы разработчиками Doom 3, также очень многое у этой кинокартины взяла серия Dead Space. Сама же суть основной загадки фильма подсмотрена у серии Warhammer 40000 (правда, настольной). Вот такое хитрое переплетение. Смотреть всем, кому интересно, откуда растут ноги у космических ужастиков в видеоиграх.

Streets of Rage

Дата выхода: 6 августа 1991
Рейтинг GameRankings: 75.22%

Если вы не играли на 16-битной Sega в Streets of Rage (альтернативное название — Bare Knuckles), то вы играли на другой приставке. Этот Шедевр был на каждом втором пиратском картридже из разряда "4 в 1" наряду с бессменными Sunset Riders. Три героя, бывшие копы Алекс, Блэйз и Адам, выходят на улицы города, чтобы с помощью кулаков и подручных предметов разобраться с обнаглевшими бандитами, заполонившими его. Пускай геймплей был всего лишь доработанной версией Double Dragon — этого хватило для того, чтобы Streets of Rage стала одной их лучших игр для Sega Genesis. Шикарная музыка, яркая графика и запоминающиеся персонажи, буквально сочащаяся с экрана атмосфера ночного города — Streets of Rage до сих пор хочется проходить снова и снова.



Earthworm Jim

Дата выхода: 9 августа 1994
Рейтинг GameRankings: 81.17%

Самый смешной супергерой эпохи Sega появился на свет в 1994 году. Джим — обычный дождевой червяк, на которого упал "Ультрасверхзвуковой высокотехнологичный неуничтожимый супер-космо-кибер-костюм", наделив того суперспособностями. Джима и остальных персонажей игры придумал Дуглас ТенНэйпл, один из создателей великого The Neverhood. Потому неудивительно, что Джим получился совершенно уникальным персонажем, равно как и вся игра в целом. Earthworm Jim — почти безупречный платформер. Колоссальная художественная работа здесь сочетается с нетривиальным геймплеем (где вы еще видели игру, в которой главный герой выдергивает самого себя из скафандра, чтобы ударить врага?) и божественным абсурдным юмором. Что и говорить — groovy!



Command & Conquer: Tiberian Dawn

Дата выхода: 31 августа 1995
Рейтинг GameRankings: 84.33%

Знаменитая компания Westwood, по сути, создала жанр RTS, выпустив Dune 2. Там было все, что есть теперь в каждой современной стратегии в реальном времени, кроме одного — возможности обводить войска зеленой рамкой. Во второй знаковой игре Westwood этот недостаток был исправлен, а все остальные составляющие возведены на новый уровень. C&C: Tiberian Dawn открыла "тибериевую" сагу и стала первой по-настоящему современной RTS. Ее механика практически без изменений существует уже 18 лет и не собирается на покой. Влияние C&C на стратегический жанр невозможно измерить. А еще это одна из немногих игр на планете, где есть миссия, проходящая на территории Беларуси.

Heroes of Might and Magic

Дата выхода: 31 августа 1995
Рейтинг GameRankings: 75.00%

Еще одна культовая стратегическая серия также появилась на свет в последний день лета 1995-го года. На самом деле, играть в первую и вторую части "Героев" стоит только ярым фанатам серии, желающим досконально знать историю игровой вселенной. Остальным же достаточно ознакомиться с непревзойденной третьей частью и знать, что в предыдущих "Героях" все то же самое, только чуть менее масштабно. Первая часть заложила основы механики для всей серии, но недостатков там хватало. Тем не менее, очень красивая (даже по нынешним меркам) графика и затягивающий игровой процесс сделали свое дело. Игра продалась хорошо, сиквел еще лучше, ну а дальше вы и так знаете. Кроме того, даже первые "Герои" намного правильнее того, что нам сейчас подсовывают под видом шестых.



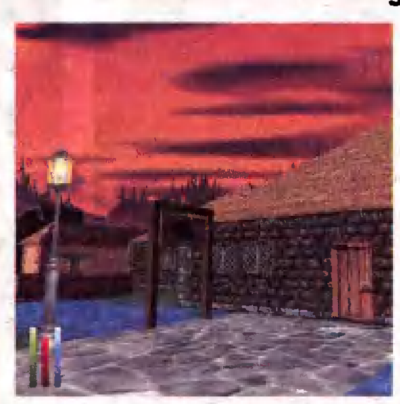
Блэйд

Дата выхода: 19 августа 1998
Рейтинг IMDb: 7,0

Еще один чернокожий герой комиксов в нашей ретроспективе также получил свою кинокартину в конце 90-х. Блэйд — очень, очень крутой парень. Пожалуй, нет человека, который подошел бы на такую роль лучше Уэсли Снайпса. Блэйд в его исполнении красив, мрачен, жесток. Никакой пощады кровососам! Дюжина Робертов Паттинсонов ему нипочем. Блэйд идет по ночному городу и убивает, чтобы добраться до того, кто сделал его таким. Убивает стильно, зрелищно. Порой фильм напоминает дорогие видеоклипы, и это хорошо. Ярких кадров тут целый вагон, а финальная схватка достойна самых лестных слов. Именно таким должен быть фильм по темному комиксу о темном во всех смыслах герое.

The Elder Scrolls II: Daggerfall

Дата выхода: 31 августа 1996
Рейтинг GameRankings: 78.80%



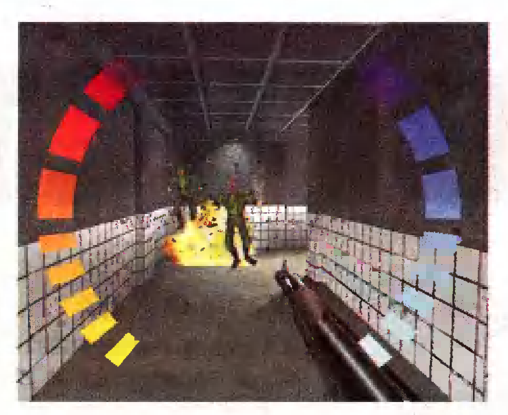
Вторая часть серии TES — это, прежде всего, самая масштабная игра в истории. 161 000 квадратных километров игрового мира, 15 000 городов, 750 000 NPC — эти цифры легко прочесть, но трудно вообразить. Миры всех следующих игр серии, вместе взятые, представляют собой лишь жалкие крохи на фоне колоссального пирога Daggerfall. Не менее масштабными являются и возможности игры. Иди куда хочешь, будь кем хочешь, делай что хочешь. Настоящая Ролевая Игра. Забагованная до жути, но это постепенно исправилось. Если вам тесно в современных играх, войдите в Даггерфолл и познайте агорафобию.

(Окончание на стр. 22)

GoldenEye 007

Дата выхода: 25 августа 1997
Рейтинг GameRankings: 94.70%

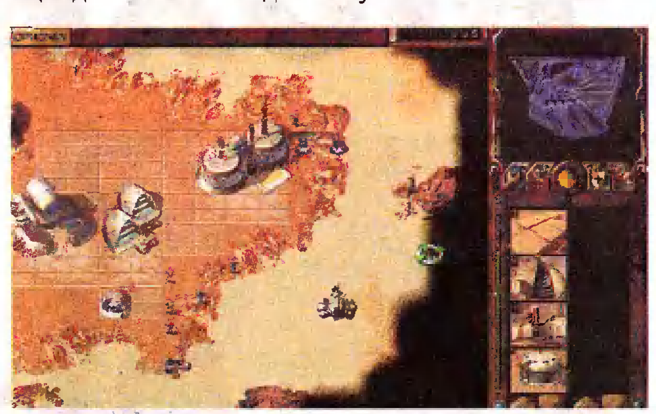
GoldenEye 007 — один из самых влиятельных шутеров на свете, хотя понять, что в нем особенного, сразу не получается. Игра вышла на неудачной приставке Nintendo 64 и была сделана по кинолицензии, что уже тогда являлось синонимом дурного качества. Но студия Rare внезапно сделала игру, по лекалам которой работает большинство современных "развлекательных" шутеров. В GoldenEye 007 почти безупречная расстановка врагов, постоянно что-то происходит. При этом игра не лишает возможности проходить уровни разными способами. Представьте себе Call of Duty, где вы можете по собственному желанию продвигаться вперед как в стиле Сэма Фишера, так и в стиле героического солдафона — это и будет GoldenEye 007. Недавний ремейк показал, что старая механика отлично работает и спустя 13 лет!



Dune 2000

Дата выхода: 31 августа 1998
Рейтинг GameRankings: 57.95%

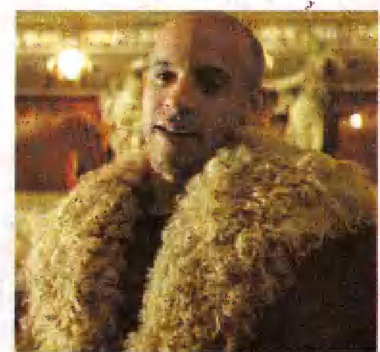
Ремейк Dune II, величайшей RTS всех времен и народов, к сожалению, не возымел успеха ни у игроков, ни у критиков. Работа Westwood ушла в песок по их же вине — разработчики накормили публику серией Command & Conquer, после чего Dune 2000 воспринималась как еще одна такая же игра, только более однообразная (из-за "пустынного" сеттинга). "Живое" видео, похожий баланс и механика, общий движок... В сердце Dune 2000 пылает тот же огонь, что и в сердце ее легендарной предшественницы. А еще здесь можно обводить войска зеленой рамкой. Оригинал или ремейк — выбирайте сами, но узнать историю битвы за Арракис нужно обязательно.



2000-е

Три икса

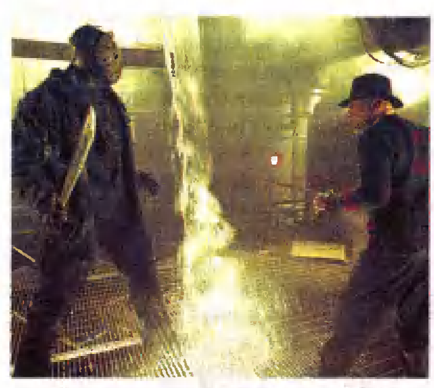
Дата выхода: 9 августа 2002
Рейтинг IMDb: 5,7



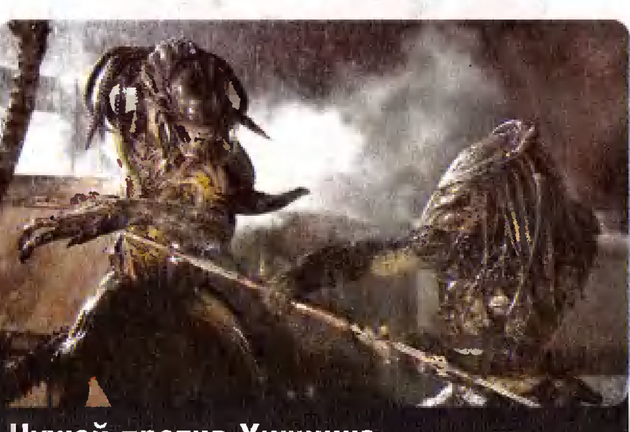
Феерически глупое и феерически зрелищное кино, щеголяющее отличным саундтреком (Ramm-stein, Orbital, Hate-breed, Moby), безостановочным экшеном высшего класса и Вином Дизелем в главной роли. Расценивать "xXx" как некое высказывание нельзя, а вот как набор вдохновляющих сцен для создателей видеоигр — очень даже можно. Для людей, интересующихся экстремальными видами спорта, это и вовсе сплошное удовольствие.

Фредди против Джейсона

Дата выхода: 13 августа 2003
Рейтинг IMDb: 5,7



Идея показать на экране двух самых ярких маньяков кинематографа существовала еще в конце 80-х, но была реализована только на старте 21-го века, когда появилась мода на подобные кроссоверы. Получилось замечательно — захватывающий сюжет, удачная передача атмосферы обеих франшиз, глубокий взгляд на историю персонажей. Ну и, конечно, группа традиционно тупоголовых студентов, которых эти два взрослых дяденьки потихоньку превращают в фарш + Killswitch Engage в саундтреке.



Чужой против Хищника

Дата выхода: 12 августа 2004
Рейтинг IMDb: 5,5

Как и в случае в вышеописанным кроссовером, идея устроить экранную встречу идеального животного и идеального охотника существовала уже довольно давно. Самые внимательные зрители могли увидеть череп Чужого в логове Хищников еще в 1991-ом году, в финале фильма "Хищник 2". Игроки получили возможность столкнуть лбами двух монстров чуть позже благодаря серии Alien vs. Predator. В кино схватка легендарных существ состоялась в 2004-ом стараниями вездесущего Пола Андерсона. Действо вышло увлекательное, но немного суховатое и лишенное атмосферы первоисточников, как это бывает у Пола. Однако за возможность ближе познакомиться с культурой Хищников и историей Чужих заплатить было не грех, что зрители и сделали, позволив фильму собрать приличную кассу.

Адреналин

Дата выхода: 31 августа 2006
Рейтинг IMDb: 7,0

"Адреналин" после выхода на экраны многие назвали неофициальной экранизацией GTA. Это заявление трудно назвать взвешенным, но нечто от GTA здесь и вправду есть. Например, самым беспардонным образом ведущий себя главный герой, диалоги на грани фола, блистательный черный юмор, восхитительный градус абсурда. И постоянный, безостановочный экшен. Лучшего названия, чем "Адреналин", этому фильму подобрать невозможно.

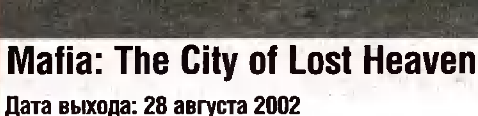
В сиквеле, как вы помните, всем участникам действа вообще сорвало крышу, после чего фильм даже запретили выпускать в прокат в Беларуси, что случается крайне редко.

Devil May Cry

Дата выхода: 23 августа 2001
Рейтинг GameRankings: 92.60%

Иногда бывает так, что случайная задумка приносит плоды, о которых и помыслить никто не осмеливался. Изначально Devil May Cry должна была стать новой частью Resident Evil, но в ходе разработки стало понятно, что игра слишком сильно отдаляется от вселенной "Обители зла", поэтому стоит придумать для нее собственную. Вышел из этого эталонный слэшер с умопомрачительной динамикой, по популярности превзошедший породившую его серию. До выхода God of War на PS2 ничего лучше не появлялось.





Mafia: The City of Lost Heaven

Дата выхода: 28 августа 2002
Рейтинг GameRankings: 89.51%

Бывают в жизни чудеса. Одно из таких — первая Mafia. Никому не известная чешская студия просто взяла и сделала масштабную игру, которая стала Культом, поправшим саму GTA. Плохо говорящие по-английски молодые люди вдруг отметились сильнейшим в истории видеоигр высказыванием об одном из самых заметных периодов в истории США. Mafia великолепна. Это потрясающе взрослая, реалистичная игра, почти не уступающая гигантам вроде "Однажды в Америке". Шикарный сюжет обеспечивает игрокам множество личных переживаний, а финал будто бьет ножом в сердце. Если составлять топ-10 концовок видеоигр, финал Mafia совершенно точно там окажется. За 11 лет никто так и не сдвинул шедевр с пьедестала. Даже сами чехи, на этот раз уже с солидным бюджетом, не смогли приблизиться к собственному достижению, провалив сиквел по большей части статей.



Doom 3

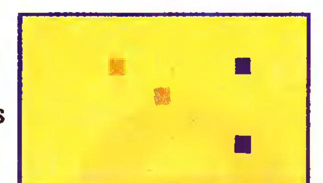
Дата выхода: 3 августа 2004
Рейтинг GameRankings: 86.69%

Последний по-настоящему серьезный олдскульный шутер в современной истории. Титан, появившийся на свет с опозданием, которое стало для него роковым. Или с большой задержкой. Появись Doom 3 сейчас, он сорвал бы куш. Сейчас на свете вообще нет таких невероятно атмосферных коридорных боевиков, где кроме безупречного МОЧИЛОВА есть очень интригующий сюжет и графика, бросающая вызов всем существующим видеокартам. И тонко продуманная постановка пугающих моментов. Настолько тонкая, что многие ее даже не заметили, обозвав хоррор-элементы игры тупыми и примитивными. Doom 3 не повезло. В мире, где все тряслись в ожидании инновационных Far Cry и Half-Life 2, ему не было места. Зато сейчас мы очень советуем дать ему шанс, потому что до выхода Doom 4 таких на 200% мужских шутеров не предвидится. Причем играть нужно именно в оригинал, и еще лучше в русскую лицензионную версию от 1С — недавнее переиздание "BFG Edition", доработанное в угоду современным геймерам, потеряло многое из того, что делает Doom 3 столь прекрасным.

Роман Бетеня

Color Zen

Жанр: головоломка
Разработчик: Large Animal Games
Цена в App Store/Google play: 33р/условно бесплатно



Разработчики из Large Animal Games — страшные люди. Под видом простенькой головоломки они положили на прилавки оружие массового поражения, наркотик, который выбивает простого человека из жизни как минимум на час. Дабы предотвратить потери среди населения, приведем краткую характеристику врага.

1. Это головоломка, но не в классическом ее варианте. На каждом уровне перед вами встает задача окрасить его в пограничный цвет. Сделать это можно благодаря соприкосновению двух объектов одинакового цвета. Предположим, у вас есть синие ромб и треугольник. Сближаем их, и поле окрашивается в синий, а другие фигуры того же цвета, если такие были, стираются. И так — пока игровая площадь не станет чистой и однотонной. Позже объекты начинают нести на себе несколько слоев цвета, появляются новые формы и другие краски — черный и белый. Черный позволяет стирать два объекта без изменения фона, а белый окрашивает поле в случайный цвет. Простая схема геймплея начинает обрастать новыми особенностями. Но даже с наворотами процесс напрягает серое вещество ровно настолько, насколько надо. Убитых нервов и разбитых телефонов не будет точно.

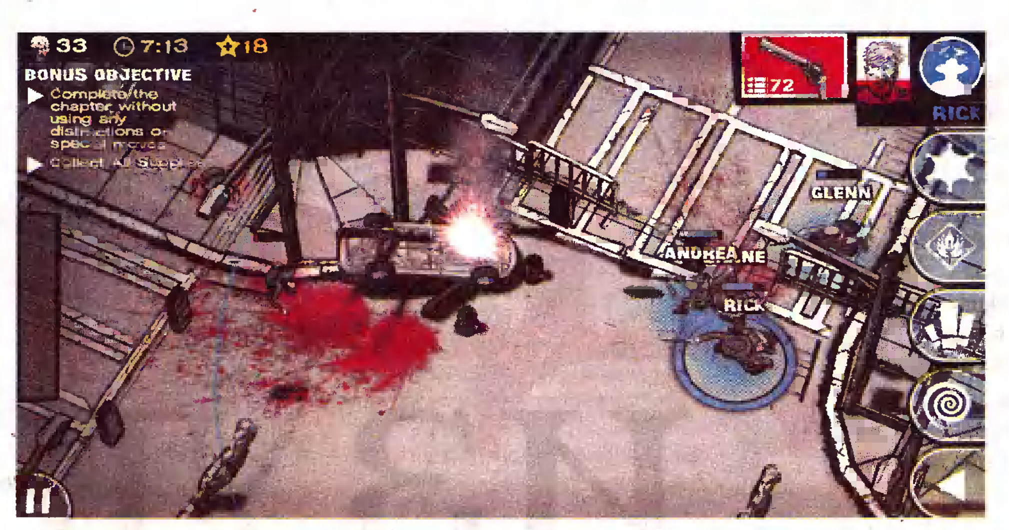
2. Это определенно тот тип игры, который заставляет говорить "Вау!" и показывать ее своим друзьям. При этом она не будет потреблять мегагерцы и мегабайты вашего устройства в космических количествах. Тут нет ничего, кроме фигур и эффектной анимации перехода от уровня к уровню. Создается впечатление, что новый уровень возникает из предыдущего. Здравый минимализм, мечта перфекциониста — называйте графическую начинку как хотите. Но это одно из самых оригинальных решений для игр подобного рода за последнее время.

3. Игра действительно вводит вас в состояние некоего дзена. Во многом это заслуга музыкального сопровождения. Приятные, буквально обволакивающие игрока биты создают атмосферу уютного погружения. В Color Zen явно стоит играть в хороших наушниках. И главное — никаких таймеров, очков, звездочек, достижений и прочих свистелок, которыми напичкана сейчас каждая первая игра. Ничего лишнего. Только вы и игровой процесс.

Вышеперечисленные факты не оставляют игроку ни единого шанса на лишнее время. Либо вы одолеете игру, либо... альтернативы нет. Единственное, что вас спасет — простота и небольшая продолжительность проекта. Впрочем, никто особо и не хотел спасаться.

Оценка: 9





The Walking Dead: Assault

Жанр: стратегия
Разработчик: Skybound LLC
Цена в App Store/Google play: 99р/2.99$

Игровая вселенная TWD растет как на дрожжах, и это хорошо: у игрока появляется выбор. Нравится выяснять отношения и принимать трудные решения? Вам в квест от Telltale, причем как на PC, так и на iOS. Любите мазохизм, издевательство над собственным естеством и все это от первого лица? TWD: Survival Instinct примет вас в свои мерзкие объятья. TWD: Assault никоим образом не походит на вышеописанное. Это командная стратегия, взявшая за основу оригинальный комикс. И, признаться, у ее авторов получилось очень хорошо.

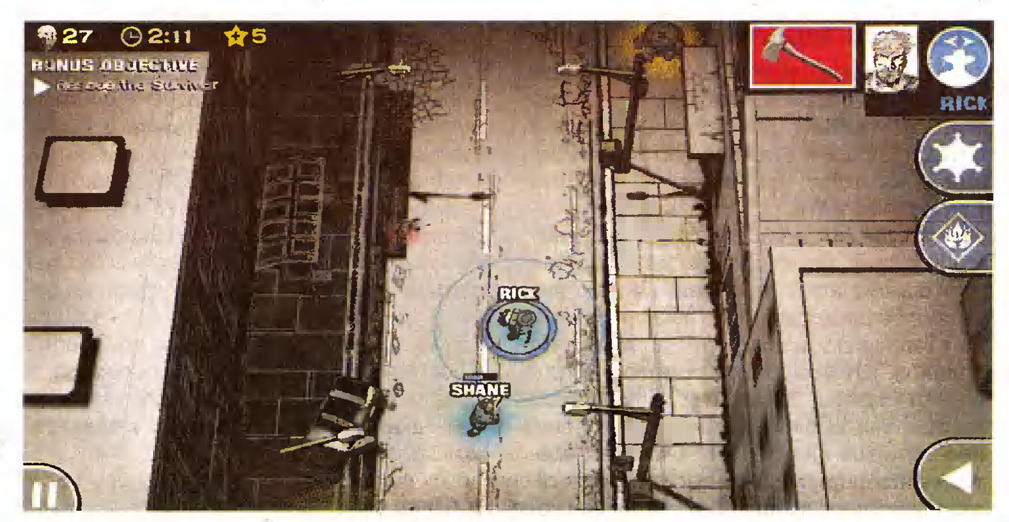
Взяв под контроль сперва Рика, а потом постепенно новых членов группы (максимум четверо человек) мы продвигаемся по уровням, зачищая все на своем пути. Действовать надо аккуратно, потому как дома — идеальное укрытие для мертвечины, и неизвестно, откуда кто вылезет. Залог победы — грамотное сочетание персонажей и умелое использование их способностей. Вокруг каждого героя отображается поле, показывающее радиус поражения врага. Как только враг входит в него, персонаж начинает автоматически его атаковать. Грамотно расставив бойцов, можно извлечь из них максимальную пользу и оставить всех живыми. К примеру, у Шейна есть хороший дробовик с малым радиусом действия, логичнее было бы поставить его в арьергарде группы. Андреа владеет дальнобойной винтовкой, героиня может отстреливать дальние цели или охранять тыл — здоровье лезть на рожон не позволит. Кроме того, в бою пригодятся уникальные способности персонажей, позволяющие лечить всех или маскироваться под зомби. В критических ситуациях это здорово выручает. Огнестрелы хороши, но производят много шума, который привлекает орду ходячих. Чтобы такого не допустить, нужно следить за шумомером и вовремя переключаться на ближний бой. Он тут как нельзя кстати: патронов немного, из-за неграмотного менеджмента они вообще быстро улыбают. Открыв всех героев, вы наверняка будете заниматься подбором идеальной команды для каждой миссии, потому как кадры здесь решают все.

В роли кнопки на стуле выступает управление, которое неплохо справляется со своими задачами, пока вы играете одним или парой персонажей. Когда ваша группа разрастается, игра превращается в убийцу нервов и пальцев: персонажи переключаются единственным ползунком сверху и передвигаются двойным тапом по экрану (для группы — долгим удержанием пальца). И пока вы переключитесь на нужного члена отряда, его могут хорошо погрызть. Самый толковый вариант — постоянное передвижение группой с последующим размещением на месте. И старайтесь держать героев как можно ближе друг к другу, сохраняя баланс радиуса поражения — дольше проживут.

Вторым плохим моментом стала история. Ее как таковой нет, и понять, что происходит на экране, сложно. Бегают знакомые фигурки из TWD, месят зомби, а дальше что? Вероятно, нам показывают рядовые будни выживших, но историю можно было хотя бы зарисовками сопроводить — базиса для этого навалом.

И все же от игры получаешь удовольствие: глаз радуется стилизованной под комикс графике, уши наслаждаются качественной музыкой. Для уровня мобильной игры TWD: Assault очень даже хороша. Вот бы еще сюжет толковый и управление не такое мудреное — цены бы ей не было. И да, пока это единственный представитель вселенной TWD на платформе Android. Скрестим пальцы и надеемся, что не последний.

Оценка: 8.3



Ctulhu Saves the World

Жанр: ролевая игра
Разработчик: TinkerHouse Games
Цена в App Store/Google play: 66р/1.99$

"Ты знаешь, что такое безумие?" — вопрошал герой одного известного шутера. Кажется, разработчики из TinkerHouse Games не растерялись и предъявили бы эту игру ему в ответ. Это их собственный безумный коктейль, составленный из олдскульной графики, проверенной временем игровой механики, черного юмора и мифологии старины Лавкрафта в виде дольки лимона сбоку стакана.

Начнем с того, что вместо канонического героя тут выступает персонаж, которому уместнее бы быть по другую сторону баррикад. Наш подопечный — древнее божество с осьминогоподобной головой, дрыхнущее на дне океана, и Боже упаси, если оно проснется. Впрочем, в один день все так и происходит. Вот только Ктулху теряет свои способности. Чтобы получить их обратно ему, требуется стать — ни много ни мало — настоящим героем. В конечном счете, Земля еще постоит, а вот завалить обокравшего обидчика жизненно необходимо и полезно для поддержания имиджа.

Игровая механика делалась явно с оглядкой на старые части Final Fantasy, но с несколькими самобытными деталями. Например, в бою с каждым ходом враги получают +10% к базовому урону, что постоянно подстегивает к быстрому завершению битвы. Ваш герой тоже не лыком шит, и с каждой атакой зарабатывает множитель комбо, который можно потратить на ужасающей силы удар. Правда, быстрое завершение боя почти всегда означает скорое истощение маны, и, следовательно, очень быстро делает некоторых ваших напарников бесполезными "брелоками". Точек восстановления магических сил мало, так что экономия важна. Кроме комбо в бою персонажи могут впасть в состояние "безумия" (аналог берсерка), в котором возрастает как наносимый, так и получаемый урон. При этом даже самая безобидная улитка скорчит такую рожу, что вы будете вспоминать ее в кошмарах. Получив уровень, героям дается на выбор развитие в сторону воина или мага, а также увеличение шанса получить "безумие" в бою. Есть и классические элементы, вроде характеристик, золота и различных вещей. После каждого боя персонажи полностью восстанавливают свое здоровье, и это сильно облегчает игру. Случайные стычки в локации ограничены количеством 25, что позволяет и уровни набить, и со скуки не заснуть от надцатого боя. В целом, получилась слегка доработанная ретро-механика.



Cthulhu Saves the World нафарширована отсылками разной степени требовательности к культурному диапазону игрока. И даже если вы не в курсе про мангу Uzumaki за авторством Jinji Ito, то про мрачный городок Инсмут, благодаря куче рассказов Лавкрафта и игре Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth наверняка знаете. Сам Ктулху постоянно препирается с Рассказчиком, черно шутит, подтрунивает над напарниками. Эдакий Бард из The Bard's Tale, только шутки повеселей и подколки поострей.



Главным минусом является управление — что стрелками, что свайпами играть неудобно. Ктулху часто промахивается мимо нужной точки, а в петляющих подземельях это дико раздражает. Поэтому передвижения напоминают езду катка по асфальту — прямо до упора, разворот на 90 градусов, опять прямо, и так до выхода. Второй минус — выползающий за рамки текст и местами кривоватый шрифт. Не критично, но впечатление портит. И третий — английский язык для тех, кто с ним не знаком. Без понимания содержания игра превращается в унылый клон FF. Поэтому всем за словари, Ктулху не дремлет!

Фанаты Лавкрафта уже давно скачали и прошли игру о своем любимце. Прочие тоже могут присоединиться к общему безумию. Но все же лучше подождать патчей, и тогда знакомство точно будет запоминающимся.

Оценка: 7.8

Paranoid

Последняя выставка E3 показала не только новые проекты от именитых разработчиков, но и выступила ареной для битвы титанов Sony и Microsoft за наши с вами кошельки. Показанное на обеих презентациях так или иначе изменит облик игровой индустрии на 5 лет вперед. И несмотря на первоначальную схожесть, люди увидели принципиально разные устройства, каждое из которых нацелено на свою группу и обладает собственными уникальными фишками. Постараемся же объективно рассмотреть эти две консоли и понять что к чему.

Двое из ларца

Xbox One



Предшественник

Предшественницей Xbox One является консоль седьмого поколения — Xbox 360, выпущенная 22 ноября 2005 года в США и Европе и 1 ноября 2007 года в России в качестве основного конкурента PlayStation 3 и Wii. Приставка позиционировала себя как домашнюю мультимедийную систему, позволяющую не только играть одному или с друзьями, но и по интернету, а также загружать разнообразный контент вроде демоверсий, дополнений, роликов, ТВ-передач посредством встроенного сервиса Xbox Live!. Сразу после выхода благодаря консоли начал активно продвигаться формат HD-DVD как альтернатива формату Blue-ray, который взяла на вооружение Sony. Борьба продолжалась недолго, и в 2008 году Blue-ray окончательно потопил своего конкурента, что, впрочем, пошло индустрии на пользу. На данный момент в продаже можно найти 4 версии консоли: Arcade (снята с производства), Pro, Elite и Slim, различающихся как комплектацией, так и корпусом, постановкой портов, размещением системы охлаждения. Последняя анонсированная версия консоли — Xbox 360 E. В ноябре 2010 года в продажу поступил бесконтактный сенсорный контроллер Kinect, составивший конкуренцию царившей в то время Nintendo с ее Wiimote. Согласно данным Gamestop.com, на февраль 2013 года было продано 75,9 млн. единиц Xbox 360. Microsoft в июне этого года отрапортовала о 48 млн. пользователей в Xbox LIVE.

Комплектация

Тут никаких сюрпризов. Консоль больше напоминает мини-PC. Xbox One выйдет с восьмиядерным процессором AMD Jaguar, 8 GB DDR3 RAM, жестким диском на 500 Гб и портами USB 3.0. Из беспроводных интерфейсов — Wi-Fi с функцией Wi-fi Direct для обеспечения лучшей связи с новыми контролерами и Bluetooth 2.1. В качестве привода выступит Blue-ray, что является шагом Microsoft по примирению с диктатурой формата Sony. Занятной особенностью является наличие HDMI-выхода в довесок к обычному порту входа. На практике это позволит интегрировать вашу консоль с телевизором для создания единой системы. В качестве графического решения выступила AMD Radeon GCN, причем по слухам в платформе Xbox One 12 вычислительных блоков, в то время как в PS 4 их 18. Что немаловажно — Kinect идет в комплекте с приставкой.

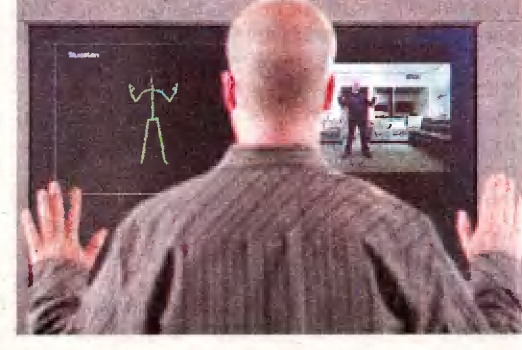


Контроллер



По словам Microsoft, в новом джойстике было произведено порядка 40 улучшений. Маркетологи вовсю сыплют фразами о "повышенном комфорте и реалистичности в играх". На деле это отразилось в 25-процентном повышении чувствительности аналоговых стиков и d-pad-крестовине, которая теперь будет издавать легкий кликающий звук. Кнопки Back и Start были заменены на View и Menu, но свой прежний функционал сохранили. Главным нововведением стало появление дополнительной виброотдачи в триггерах геймпада, которая будет включаться, например, при езде на машине. Улучшилось качество соединения контролера и консоли благодаря Wi-Fi Direct. Вдобавок ко всему увеличилась емкость батареи, чтобы контроллер быстро не разрядился от вышеизложенных наворотов.

Kinect 2.0



Новая версия всевидящего и всеслышащего ока от Microsoft навевает аналогии с Большим Братом. На демонстрации свежий Kinect продемонстрировал моментальную отзывчивость на жесты и движения — по заверениям разработчиков, камера способна различить малейший шорох в 13 биллионных секунды. На той же презентации было показано голосовое управление, позволяющее, к примеру, быстро переключить телевизор с игры на просмотр каналов. Камера нового Kinect снимает в разрешении 1080p со скоростью 60 кадров в секунду, что делает изображение достаточно четким и плавным. При наличии широкого интернет-канала очень удобно общаться в Skype. Новая камера работает как и 3D-сканер, способный обрабатывать вашу фигуру вплоть до пуговицы на рубашке. В купе с улучшенным распознаванием лица эта особенность позволит лучше различить конкретного игрока и персонализировать его профиль. Достаточно будет просто пройтись возле камеры, чтобы включить консоль, которая подгрузит все ваши данные автоматически. Новая камера также получила больший, чем у оригинала, угол обзора (порядка 60 градусов). Так что вам не придется стоять строго перед телевизором. Эта особенность вместе с огромными вычислительными возможностями позволит играть в большой компании одновременно. Для любителей посидеть ночью пригодится возможность камеры "видеть" в инфракрасном диапазоне. По последним данным, камера сможет сканировать QR-коды для быстрого перехода по ним — пока не уточняется, конкретно для каких целей.

Интерфейс и взаимодействие с пользователем

Операционная система Xbox One взаимодействует с игроком на трех уровнях: игровая ОС, урезанная Windows для приложений и гипервизор, позволяющий взаимодействовать двум первым интерфейсам. Консоль поддерживает многооконность, можно мгновенно переключаться между задачами. Благодаря функции SmartGlass появилась возможность управлять контентом с мобильных устройств как на базе Windows 8, так и iOS с Android. Таким образом, Microsoft нацелилась на рынок, в котором на данный момент правят балом smart-телевизоры. Ее консоль фактически призвана управлять всей библиотекой пользователя — игры, фильмы, музыка, сериалы, ТВ-передачи. Все взаимодействие с пользователем будет обеспечено 300 000 серверами, а также сервисом Twitch для стрима игр. Консоль явно создана с претензиями "медиацентра для всей семьи": и папе футбол посмотреть да Call of Duty погонять, и детям перед Kinect попрыгать.

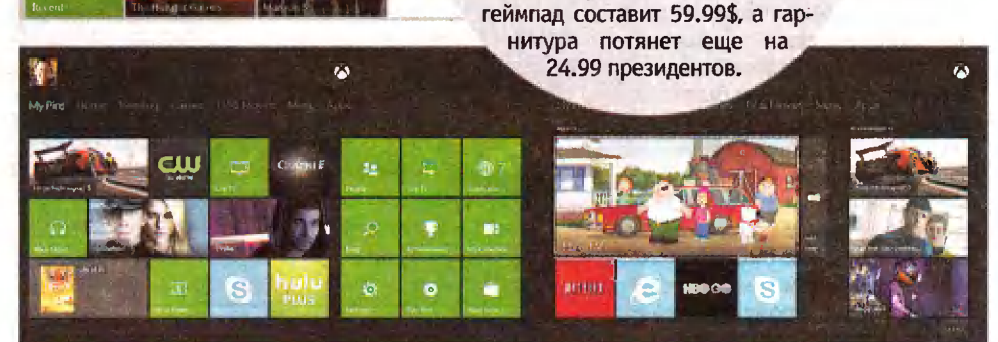


DRM и региональная защита

О драме с поистине драконовским DRM от Microsoft не слышал разве что ленивый. Региональная блокировка, ограниченная покупка б/у игр, невозможность перепродать или подарить игру и постоянная привязка к Сети стали причинами бурного негодования пользователей. Прислушавшись к критике, Microsoft оперативно отменила все ограничения. Необходимость подключаться к интернету раз в 24 часа заменилась на единственное подключение — при первоначальной настройке консоли. Упразднили ограничения по регионам, осталась возможность обмена или продажи игр. Вот уж действительно лучше поздно, чем никогда. Таким образом, PS 4 и Xbox One внезапно нивелировались, но некоторые ярые товарищи все равно продолжают ругать падкую до денег Microsoft. По инерции, видимо.

Цена

Стоимость была объявлена и приставка явно не из дешевых — 499$ в США, 429 фунтов стерлингов в Великобритании и 599$ в Австралии. Похоже, уроки старта PS 3 кое-кого не научили. Высокая цена объясняется обязательным наличием Kinect в комплекте. Официальная цена на геймпад составит 59.99$, а гарнитура потянет еще на 24.99 президентов.



Игры:

Для консоли анонсировано 15 эксклюзивов, часть которых мы рассмотрим ниже:

Ryse: Son of Rome



Мы берем на себя роль Центуриона, ведущего своих солдат во славу Рима по всяким горячим точкам. Геймплей — рубилово с QTE, выглядит однообразно. Даже в ролике устаешь смотреть: на добивающее quick-time-движение дается пара секунд, и так почти с каждым врагом. Выглядит, может, и красиво, но с такими остановками кажется, что игра "буксует". Напрашивается вид от первого лица в купе с Kinect, но, увы.



Killer Instinct

Красочный файтинг, распространяемый по двум моделям: как обычная игра в коробке, и по странной модели free-to-play, которая предусматривает покупку новых персонажей. Судя по всему, нас ожидает яростный файтинг, построенный на мощных комбо и интенсивном ритме боя. Легенда SNES вернулась.

Project Spark

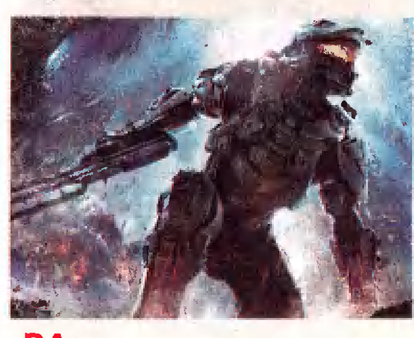
Массивная песочница, где игрок волен создавать и задавать свойства каждого объекта его мира. Судя по демонстрации, в сконструированном мире можно будет создавать сценарии и разыгрывать их вместе с друзьями. Поскольку игра поддерживает и Kinect и SmartGlass, ожидается достаточно тесное взаимодействие игроков друг с другом. На данный момент о проекте известно немного, кроме того, что он, возможно, выйдет на Xbox 360 и будет распространяться по модели free-to-play.



Kinect Sport Rivals

Игра предлагает занятия вроде футбола, альпинизма, водных гонок, стрельбы по целям, тенниса и боулинга. И судя по познавательному ролику, она позволяет каждому обывателю попробовать себя в этих видах спорта и стать чемпионом. Какое "футбол во дворе погонять"? Мне тут Джон из Техаса уже второй гол, не вставая с дивана, забил.



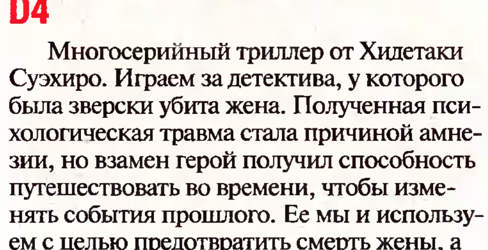


Halo

Предсказуемо, что Microsoft будут дальше доить свой эксклюзив. Информации о нем сейчас критически мало. Всего-то один ролик с шагающим по пустыне Мастером Чифом, который встретил какого-то здорового трансформера.

D4

Многосерийный триллер от Хидетаки Суэхиро. Играем за детектива, у которого была зверски убита жена. Полученная психологическая травма стала причиной амнезии, но взамен герой получил способность путешествовать во времени, чтобы изменять события прошлого. Ее мы и используем с целью предотвратить смерть жены, а также влипнуть в десяток-другой историй. Выглядит многообещающе. Надеемся, что не получится второго Remember Me.





Forza Motorsport 5

Центральный проект в линейке эксклюзивов, который появится одновременно с выходом приставки. Задача проекта — показать все прелести новой консоли. Тут и реалистичная графика, и реализация виброотдачи в геймпаде во время управления болидом. От игры так и веет лоском и количеством вложенных денег. Скорее всего, свои ожидания она отобьет на все сто.

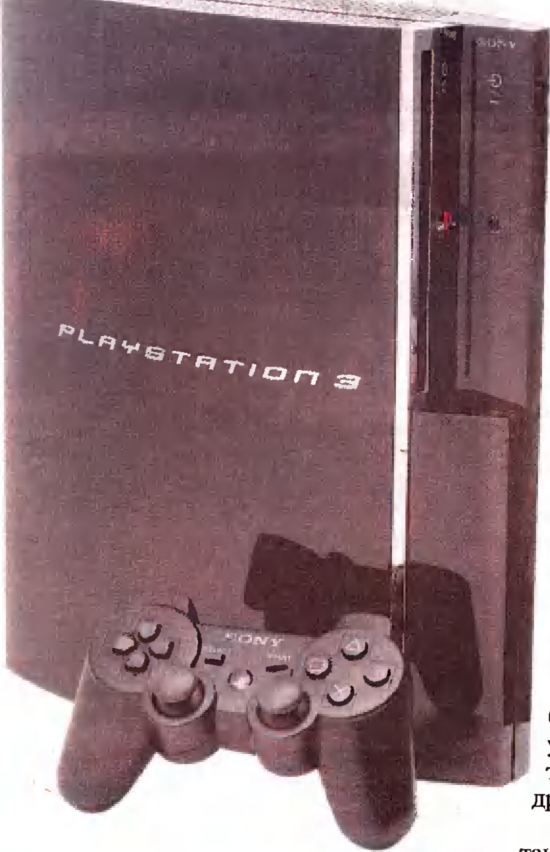


PlayStation 4

Предшественник

PlayStation 3 изначально находилась в догоняющих. Вышла в Японии 11 ноября 2006 года и 17 ноября в США. В то время как шайтан-коробка от Microsoft успела продаться несколькими миллионами копий, заработать себе имя и скандальную славу благодаря "красному кругу смерти" и получить несколько критических заплаток для системы, Sony старательно доводила систему до идеального состояния. В результате вышел стилистически отточенный и достаточно мощный аппарат. Консоль предлагала все тот же спектр развлечений, что и ее заокеанский конкурент — фильмы, музыка, различный контент из интернета и, конечно же, игры. Проблема была в одном — стартовая линейка была слабой — 5-7 проектов, из которых примечательными были Resistance: Fall of Man и Motorstorm. За аппаратом надолго закрепился ярлык "No games".





Стартовая стоимость консоли также не радовала: 499$ за версию с 20 Гб памяти и 599$ за 60 Гб против 300$ и 400$ за приставки от Microsoft. Главными преимуществами новой системы были наличие Blu-ray привода, что автоматически делало ее самым доступным проигрывателем BD-дисков (не забываем — шел 2006 год), новый геймпад с гироскопом, а также бесплатный PlayStation Network против Xbox Live!, требующего платной подписки (16 июня 2010 года появился платный PS Plus). Тем не менее, к январю 2013 года консоль продалась в количестве 77 млн. экземпляров по всему миру, а количество зарегистрированных аккаунтов в PSN перевалило за 50 миллионов.

Комплектация

На первый взгляд начинка идентична таковой в Xbox One, но отличия все же есть. К примеру, у PS 4 память типа GDDR5, что предпочтительнее по скорости в сравнении с GDDR3 от Xbox One. Вдобавок, у Xbox One под игры будет доступно 5 Гб оперативной памяти, в то время как у PS 4 под сервисы и оболочку отведен всего лишь 1 Гб памяти, то есть для игр выделяется больше памяти. А так: все тот же восьмиядерный процессор от AMD, аналог графического процессора Radeon 7870, 500 Гб пространства (винчестер обещали сделать съемным, в отличие от Xbox One), 2 порта USB 3.0, Wi-Fi, Bluetooth 2.1. Комплект заявлен минимальный — шнуры, блок питания и гарнитура.

Контроллер

Новый геймпад, названный DualShock 4, значительно отличается от своего собрата под номером 3. Теперь все переднее пространство между крестовиной и кнопками занимает сенсорная панель разрешением в 1920x900. Она поддерживает два нажатия одновременно, а также привычные на смартфонах жесты: "щипок", "свайп" и прочие. Под панелью находится небольшой динамик, назначение которого пока непонятно. Доработке подверглись аналоговые стики — теперь сверху они слегка вогнутые внутрь, чтобы палец лежал удобнее и был всегда на месте. Вдобавок, слегка увеличилось расстояние между ними, так что пальцы теперь не будут мешать друг дружке во время игры.

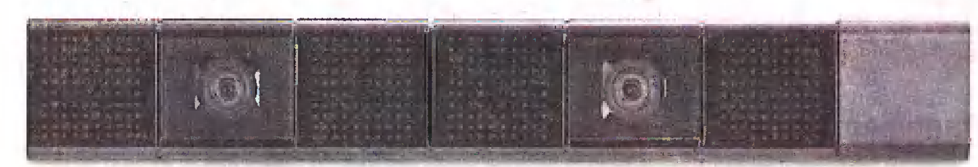
Как и контроллер от Xbox, DualShock также избавился от кнопок Start и Select, которые заменили на Share и Options. Они были вытеснены тач-полем почти к самым кнопкам и крестовине. Share, к слову, позволяет не только выкладывать в интернет запись своей игры, но и осуществлять онлайн транслирование. У кнопок L2 и R2 поменяли дизайн. Теперь они напоминают аналогичные кнопки на паде от Xbox 360. Примечательным элементом стала свето-панель длиной в 5 см. Она взаимодействует с PS Eye, отслеживая положение геймпада в пространстве, и может извещать сменой цвета, например, о низком уровне заряда. Отключать светоиды нельзя, так что если вы не озаботитесь покупкой PS Eye, то данная фича геймпада будет для вас назойливой энергопотреблялкой. Подзаряжать джойстик можно будет как и старшего собрата — через порт micro-USB. Кстати, новая консоль не имеет совместимости с DualShock 3, скорее всего из-за пресловутой тач-панели.

Подытожив, хочется отметить, что новый геймпад от Sony выглядит свежо и необычно. Его нововведения действительно новаторские, их не нужно рассматривать под лупой, как 40 улучшений от Microsoft.



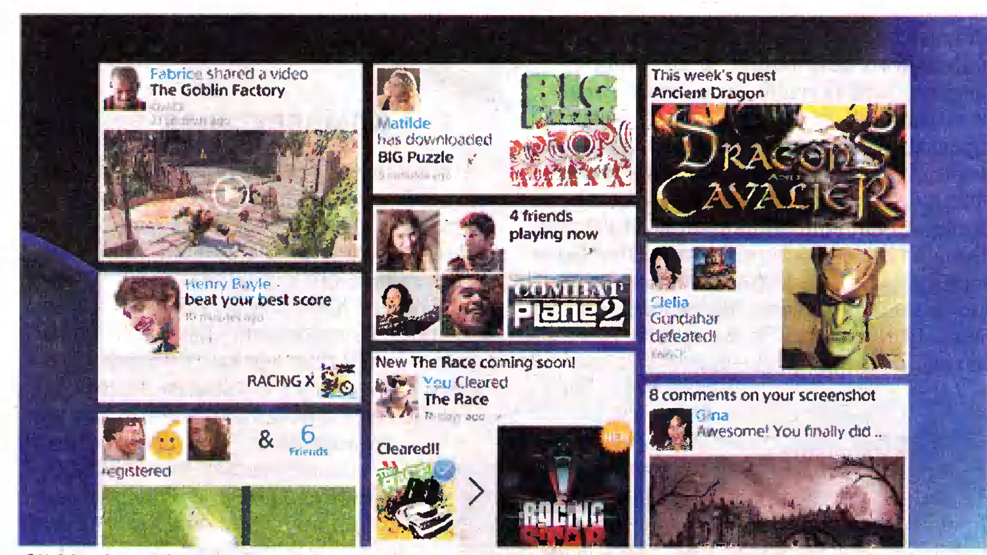
Окончание на стр. 24

Начало на стр. 23



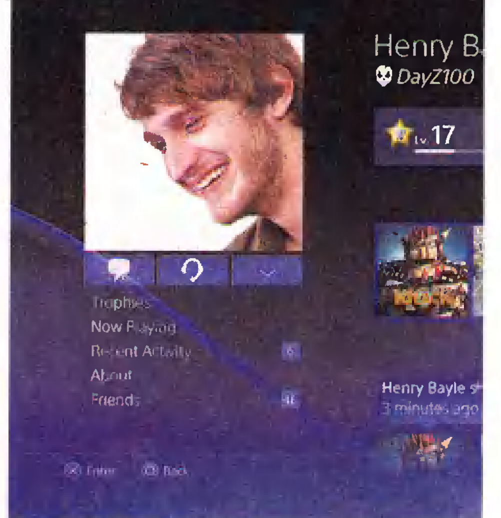
PlayStation Eye

Новая PlayStation Eye выглядит беднее на фоне своего конкурента. Из плюсов только наличие двух камер, способных снимать в разрешении 1280x800 точек, поддерживающих частоту 60 Гц. Система умеет выделять игрока из пространства, а также отмечать положения людей касательно друг друга в пространстве. Система умеет распознавать лицо и голос, пропускать хозяина автоматически в систему по его профилю. Минусами выступит минимальная дистанция работы в 30 см и небольшой угол обзора камер — 85 градусов. С друзьями сильно не развернешься.



Интерфейс и взаимодействие с пользователем

Про интерфейс на презентации было сказано немного. Лишь упомянули его многозадачность и интеграцию со всевозможными социальными сервисами. Страница пользователя напоминает такову из Steam — можно выставить свои достижения и игры напоказ, почитать новостную ленту или просмотреть игры в магазине. С помощью кнопки Share можно транслировать видео в режиме реального времени, другие пользователи могут его комментировать или даже сами поучаствовать в игре. Радостной новостью послужил факт приобретения Sony сервиса Gaikai. Как было заявлено, он позволит запускать игры предыдущего поколения, не дожидаясь их официального переиздания. Сервис начнет работать в 2014 году в США.



DRM и региональная защита

Sony использовала свою презентацию, чтобы как следует потоптаться по алчным ребятам из Microsoft и объявить о (загибаем пальцы): поддержке свободного обмена б/у игр, отсутствии постоянного интернет-соединения, упразднении региональных ограничений на игры. Иначе говоря, можно взять у японского Васи Пупкина поиграть какую-нибудь Final Fantasy через неделю после релиза, имея приставку, купленную в Европе. Позже Microsoft все же сдалась под натиском толпы игроков, скандирующих "Xbox на мыло!", и тоже отменила ограничения. Но осадок все же остался, и тысячи упущенных предзаказов не вернешь.

Цена

Sony исправилась и выставила ценник в 399$ в США, что на 100$ меньше, чем у конкурента. Вроде бы явная победа, но давайте посмотрим правде в лицо — никто никогда не сделает невыгоднее для себя. Для полноценной игры вдвоем на PS4 (399$) нам понадобится еще один геймпад (59,96$), камера PS Eye (59$) и два набора Move ((20,98+22,91)x2). Получим 607$ для нормальной игры на двоих. Xbox One c Kinect (499$) + второй геймпад (59,99$) выйдет в 559 долларов (цены Amazon.com на 29.07.2013). Итого, если захотите использовать возможности консолей на полную катушку, то будьте готовы отдать почти на 50$ больше за "дешевую" PS4.

Статистика предзаказов PS4 и Xbox One

На 15 июня 2013 года PlayStation 4 лидировала с количеством предзаказов в 75000 экземпляров. Xbox One показал цифру в 45 000. По информации Юлмарт и Канобу, количество предзаказов PS 4 составило 2836 экземпляров против 671 у Xbox (на 29.07.2013).

Игры

В отличие от конкурента, у Sony действительно есть на что посмотреть:



Deep Down

Амбициозная RPG, о которой почти нет информации, кроме одного впечатляющего ролика с рыцарем и драконом. Причем непонятно, то ли это CG-графика, то ли натуральная картинка. Sony утверждает, что это настоящая картинка геймплея. С трудом верится, учитывая похожие заверения при демонстрации Motorstorm в 2005 году. Тогда также показали шикарный ролик, но игра даже близко не походила на то, что нам скармливали.

Destiny

Новый проект от создателей Halo представляет собой MMOFPS в постапокалиптическом мире. Действие будет проходить на выжженной инопланетянами Земле и других планетах Солнечной системы. Было показано несколько классов персонажей — Titan (типичный танк), Hunter (вооружен дальнобойным орудием) и Warlock (эдакий техномаг). Действие развернется в открытом для исследований мире с возможностью зачищать аналоги подземелий. В этом плане игра напоминает Borderlands 2. Игра выйдет к концу 2013 года на приставках седьмого и восьмого поколений и, вероятно, PC.

Killzone: Shadow Fall

Самый ожидаемый проект на старте PS 4. Все тот же Killzone, но с продвинутой графикой и геймплеем. Ярые фанаты ликуют, остальные усиленно проходят предыдущие части.



The Order: 1886

Судя по трейлеру, игра происходит в викторианской Англии и будет напоминать Left 4 Dead в стилистике "стимпанк".



The Dark Sorcerer

Новый проект от Quantic Dream представлен в виде уморительной технодемки, в которой пожилой актер пытается сыграть инфернального злодея в какой-то игре, но постоянно что-то накрывается и не получается. Демка обрабатывалась в реальном времени и была призвана показать техническую мощь консоли. Также радует тот факт, что авторы Heavy Rain и Fahrenheit умеют делать не только драмы с детективами, но и веселые комедии.

Так что же брать?

Безусловно решать вам, каждая консоль найдет своего покупателя.

В случае с Xbox One видится семейный сегмент — изначальное наличие Kinect, интеграция с телевизором и куча сервисов делает консоль идеальным медиацентром для всей семьи. Хочешь — сиди и смотри телевизор, переключая каналы голосом, хочешь — сбрасывай вес у Kinect или же раскидывайся на диване с геймпадом. Каждый член семьи найдет для себя развлечение по вкусу.

PlayStation 4 больше выглядит как вариант для одиночек — относительно небольшая цена, отсутствие PS Eye в комплекте. Постоянный акцент на графическую составляющую и большие сетевые возможности добавляет еще один потенциальный круг — молодежь. Кроме того, вокруг приставки ярким светом сияет ореол свободы от DRM, что привлечет сторонников свободного распространения ПО и просто любителей халявы.

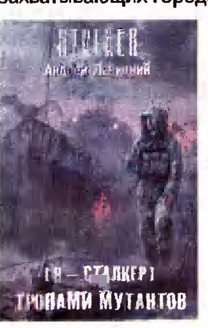
Спорить, что из них лучше — бессмысленно. Все эти холивары с пеной у рта — не более чем сотрясание воздуха, чаще искусственно подогреваемое самими Sony и Microsoft. Так что лучше не тратьте нервы, а просто дождитесь их выхода. Здоровье, знаете ли, дороже любой железки.

Paranoid

Релизы



Июль-месяц выдался довольно богатым на самые разные книжные новинки, ориентированные на абсолютно различную аудиторию. Поклонницы **"Сумерек"** и другой подобной гламурно-вампирской литературы наверняка обратят внимание на роман **"Дневники вампира: Возвращение. Полночь"** писательницы Лизы Джейн Смит. Книга завершает историю, начатую в двух предыдущих романах трилогии **"Возвращение"**. Главные герои выясняют отношения на фоне вторжения в город орды демонов, захватывающих городских детей.



Андрей Левицкий представил на суд читателей книгу **"Я — сталкер. Тропами мутантов"**, очередной рассказ о приключениях в Зоне Химика и Пригоршни, двух уже ставших знаменитыми сталкеров. Причем этот роман является приквелом и рассказывает о первом совместном приключении ребят. Химик — пока еще молодой репортер, проникающий в Зону, а Пригоршня — только десантник, отправившийся его охранять. Вместе они должны выяснить правду о странной группировке "Лешие", бойцы которой обладают необычными артефактами и оружием, а также защищают некую загадочную точку недалеко от АЭС.

Нисколько не уменьшается у читателей и издателей интерес к тематике зомби. Очередная антология на эту тему получила название **"Z — значит Зомби"**. В сборник, подготовленный издательством АСТ, вошли десять самых разных рассказов, демонстрирующих нам различные варианты зомби-апокалипсиса. Кстати, на ту же тему вновь высказался и Макс Брукс, автор знаменитой **"Войны миров Z"** — он вновь возвращается к войне с мертвецами в сборнике коротких историй **"Успокоение, Ltd"**. Интересно, что обложка этой книги от издательства АСТ выдержана в том же стиле, что и оформление "Z — значит Зомби".



Поклонникам молодежных ужастиков наверняка будет интересен авторский сборник Ирины Щегловой **"Самый страшный кошмар лета"**. Три повести, которые вошли в книгу, рассказывают о современных молодых ребятах, которые сталкиваются с древними ужасами. Нельзя спать в ночь на Ивана Купалу. Нельзя ходить в лес во время русальной недели. Нельзя оскорблять ведьм в Вальпургиеву ночь. Что будет, если ослушаться?

Сумерки: Возрождение



Книга: Кассандра Клэр, "Орудия смерти: Город костей"
Издание: Рипол Классик, твердая обложка, 516 стр., 2013

Кажется, в современной фантастической литературе очень прочно обосновались три основных направления. Одно из них возникло благодаря играм — тут верховодит серия S.T.A.L.K.E.R., которую дополняют тонны романов по Warhammer 40000 и, очень редко, единичные "дополнительные" книги по Warcraft, Battlefield, прочим большим игровым вселенным. Другое направление сравнительно молодое — "зомби-апокалипсис", благодаря новой голливудской моде, еще только-только набирает обороты в литературе. Тем не менее, мы уже поняли, что благодаря кинематографу живые мертвецы с нами надолго. А за третье направление мы можем благодарить уже саму литературу. Если конкретно — Стефани Майер, доказавшую, что интернет-фанфики вполне могут пользоваться большим спросом у книголюбов и очень успешно продаваться на бумаге. Следом за Майер уже появились десятки других писательниц, как западных, так и русскоязычных, с удовольствием взявшихся создавать собственные, очень похожие друг на друга вселенные о "гламурных вампирах". Нас часто спрашивают — "почему вы пишете рецензии на все это?". Мы отвечаем — "почему вы думаете, что у нас есть выбор?"

"Орудия смерти: Город костей" вторичны до невозможности. "Простая смертная" девушка Клэри становится свидетельницей убийства в ночном клубе — выясняется, что она по какой-то причине может видеть и жертву, и его убийц, тогда как для остальных людей они невидимы. Затем Клэри знакомится с "сумрачными охотниками" — людьми, которые истребляют различную нечисть и являются потомками ангелов. Будут и добрые оборотни, и злые вампиры, и ужасные демоны, и другие твари. В общем и целом — просто море штампов, позаимствованных из "Сумерек", романов Лорен Гамильтон, "Гарри Поттера" и много чего еще.

Но даже с таким насквозь вторичным материалом можно было бы сочинить хорошую историю — если бы Кассандра Клэр хоть немножко умела писать! Ходульные персонажи "Орудий смерти" раздражают абсолютно дурацкой реакцией на происходящие события. Они ведут себя именно как герои книги, не получается поверить в реальность людей, которые в ответственные минуты думают о каких-то посторонних вещах. По всей книге раскиданы рояли, выныривающие из кустов, словно по мановению волшебной палочки. Главная интрига, равно как и то, почему Клэри видит невидимых, разгадывается уже через час после начала чтения. И только главгад выглядит хоть немного оригинальным, во всяком случае, для "сумеречной" литературы. Светлый воин, задумавший уничтожить всю нечисть в мире, неважно какой ценой — вокруг этой идеи можно было бы закрутить превосходный сюжет! Но не сложилось...

Уже в этом месяце нам покажут первую экранизацию из цикла "Орудия смерти". По трейлеру видно, что картина будет серьезно отличаться от книги. Так вот, если не хотите испортить удовольствие от просмотра — сначала посмотрите фильм, не читайте до просмотра первоисточник. Хуже, чем книга, кино не получится, такое просто невозможно.

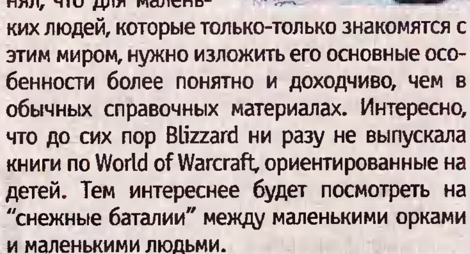
Чак Паланик готовит сиквел "Бойцовского клуба"




"Бойцовский клуб", одна из самых успешных книг Чака Паланика, наконец-то обзаведется продолжением. Правда, по какой-то только одному ему известной причине автор культового романа не решился делать "Бойцовский клуб 2" книгой — вместо этого он собирается представить на наш суд комикс, который, если продажи будут успешными, вырастет в итоге в целую серию. Ожидается, что на полках магазинов графический роман появится только в 2015 году. Пока же писатель ведет переговоры с компаниями DC, Marvel и Dark Horse, решая, кто из них достоин издавать сиквел "Бойцовского клуба".

Действие комикса развернется через десять лет после событий книги. Джек, один из главных героев "Бойцовского клуба", уже женат на Марле (с которой мы тоже встречались в оригинальной книге). Они живут тихой размеренной жизнью в провинции, растят сына и тяжело переживают кризис среднего возраста. Видимо, эти переживания и возвращают к жизни Тайлера Дердена, темное альтер-эго Джека. Тайлер устраивает похищение сына Джека, а затем начинает возрождение проекта "Разгром". Как видим, история повторяется. Но Паланик обещает, что новый сюжет станет еще мрачнее оригинала, а повествование на этот раз будет вестись от лица Тайлера Дердена. Посмотрим, что получится из этой любопытной идеи.

World of Warcraft для маленьких



По мотивам **World of Warcraft** планируется выпустить детскую книгу — такую информацию в июле раскопал Polygon, который ссылается на свои источники в Blizzard. Официальный анонс новой книжки якобы должен состояться в ноябре, на мероприятии BlizzCon, а предзаказы на нее начнут приниматься в конце 2013 года.

Книга автора Криса Метцена (между прочим, главный вице-президент по истории и развитию серии вселенной World of Warcraft) называется **"Игра в снежки"**. Над иллюстрациями поработал художник Вей Ван, один из сотрудников Blizzard, также не понаслышке знакомый с миром WoW. По словам Метцена, он задумался об "Игре в снежки" тогда, когда его собственные дети стали интересоваться вселенной World of Warcraft. Вице-президент понял, что для маленьких людей, которые только-только знакомятся с этим миром, нужно изложить его основные особенности более понятно и доходчиво, чем в обычных справочных материалах. Интересно, что до сих пор Blizzard ни разу не выпускала книги по World of Warcraft, ориентированные на детей. Тем интереснее будет посмотреть на "снежные баталии" между маленькими орками и маленькими людьми.

AlexS

О кино в кино

Премьеры августа: "Элизиум", "РЭД 2", "Гадкий Я 2" и остальные финалисты летнего сезона



Летний сезон кинопремьер подходит к своему завершению, делая ручкой крупным блокбастерам и вынужденно уступая напору более скромных, но проверенных временем жанровых картин. В августе столичного зрителя в кинотеатрах ждет целая россыпь долгожданных и не очень продолжений комедийных боевиков, молодежных фэнтези, семейных мультфильмов. Нашлось здесь место даже интригующему фантастическому опусу "Элизиум" от режиссера Нила Бломкампа и парочке сентиментальных комедий. В сухом остатке — 11 картин, из которых белорусские киноманы смогут хоть до изнеможения выбирать себе развлечение по нутру.

А начнется прокат аккурат в начале месяца, 1 числа, со старта сиквела комедийного боевика "РЭД 2", срежиссированного на этот раз постановщиком Дином Паризо ("Аферисты Дик и Джейн"). Эксцентричные приключения бывшего ЦРУшника Френка Мозеса (Брюс Уиллис) и его компании престарелых друзей-агентов уже успели почему-то хорошенько попортить крови заокеанской прессе, повесившей на картину ярлык неудачно снятого продолжения. Но наш зритель западную критику ни во что не ставит, так что опасаться отечественным прокатчикам нечего. Конкурировать за оставшуюся публику со шпионским боевиком будет еще один сиквел, только семейного характера — "Смурфики 2", в котором сценарная кривая приведет чудаковатых созданий голубого окраса из Нью-Йорка в Париж.

Вторая прокатная неделя (8 августа) пройдет под патронажем главного тяжеловеса месяца — фантастического боевика Нила Бломкампа "Элизиум: Рай не на Земле". Южноафриканский визионер в своем новом проекте расскажет нравоучительную историю об утопическом разделении мира недалекого будущего на богатых, проживающих на роскошной космической станции, и бедных, ютящихся на загаженной и перенаселенной Земле. Отменить социальное безобразие способен только мелкий уголовник Макс (Метт Деймон) с обритой головой. Ставить ему палки в колеса будет грозного вида чиновница Роудс (Джоди Фостер) с помощью отмороженного бородача Крюгера (Шарлто Копли). Урвать свой кусок прокатного пирога рискнут и российские авторы в театрализовано-разговорной комедии "Игра в правду". Основанная на переработанной постановке французского драматурга Филиппа Леллуша, история про собравшихся вместе бывших одноклассников (Куценко, Марьянов, Юшкевич, Апексимова) с обязательными разговорами под горькую за жизнь, должна прийтись по вкусу взрослому контингенту.



С 15 числа репертуарный выбор станет богаче, в кинотеатры проникнут сразу три картины. Получившая взрослый зрительский рейтинг комедия Маршалла Тербера "Мы — Миллеры" покуражится над важностью семейных ценностей. Хитрый наркодилер (Джейсон Судейкис) нанимает лихую стриптизершу (Дженнифер Анистон) и пару местных детишек, чтобы тайно переправить в трейлере на продажу тонну марихуаны. Любителям сюжета попроще и пооригинальнее достанется корпоративный триллер Роберта Лукетича "Паранойя", где клерку Адаму Кэссиди (Лиаму Хемсворту) по поручению босса (Гэри Олдмен) придется следить за опасным конкурентом компании (Харрисон Форд). Отчаянным домохозяйкам и их отпрыскам можно будет занять себя просмотром сиквела мультфильма "Гадкий Я 2", более чем радушно принятого западными зрителями и кинопрессой. Ходят слухи, что весь секрет успеха там кроется в миньонах.

Четвертая неделя поставит тинейджеров на распутье. С одной стороны на экраны подоспеет новая экранизация бестселлера Рика Риордана "Перси Джексон и Море чудовищ", а с другой — всплывет еще один претендент на роль завершившейся "Сумеречной саги". Им станет фильм "Орудие смерти: Город костей" режиссера Харольда Цварта, в котором юная старлетка попадает в мир вампиров, оборотней и прочей нечисти, чтобы в итоге найти там себе долговязого ухажера. Все как обычно в подобных романтических случаях.



Ну и закончится августовский прокат 29 числа двумя не очень ажиотажными проектами. Глупо шутить про задницы будет Адам Сэндлер в своей оглушительно провальной комедии "Одноклассники 2", которую успели втоптать в грязь все кому не лень. Без особых потуг оппонировать фильму будет трехмерный спинн-офф диснеевско-пиксаровской дилогии "Тачки" — мультфильм "Самолеты", которым знаменитая голливудская студия покажет новый мастер-класс по ловкому зарабатыванию денег на просроченных идеях.

На этом — оревуар до сентября!

Тарас Тарналицкий

Росомаха: Бессмертный

Название в оригинале: **The Wolverine**
Жанр: **фантастика, боевик, приключения**
Режиссер: **Джеймс Мэнголд**
В ролях: **Хью Джекман, Тао Окамото, Рила Фукусима, Светлана Ходченкова, Уилл Юн Ли, Харукико Яманоути, Хироюки Санада, Брайан Ти**
Продолжительность: **126 минут**



"Росомаха: Бессмертный" был одним из самых ожидаемых фильмов июля, что неудивительно. В главной роли — известный и узнаваемый герой из культовой серии. Да и идеи фильма казались очень интересными: взять Росомаху — самого неуязвимого мутанта вселенной "Люди Икс" — и лишить его главного козыря, скоростной регенерации. Сделать Логана обычным человеком, которому не чужды боль и усталость. Уже неплохой плацдарм для тревожной и драматичной атмосферы. Далее поместить ослабевшего, но не сломленного героя в непривычное для серии окружение Страны восходящего солнца, добавить пару новых персонажей и закрутить лихой сюжет, берущий свое начало с конца Второй мировой войны. Но увы, если лучшие ингредиенты просто закинуть в котел и ждать чего-то стоящего, ничего и не получится. Точно так же ничего не получилось и с новым фильмом о Росомахе.

Говорить что-либо о сюжете фильма сложно, ибо на экране творится сплошное сценарное безумие. История новых похождений Росомахи содержит в себе множество персонажей, каких-то сюжетных ответвлений, десятки заговоров и необычных решений. Но в целом все это напоминает обыкновенное месиво. Детали не стыкуются в единую картину даже в финале, и после просмотра возникает устойчивое ощущение непонимания. Зачем то, зачем это? Единственный нормальный стержень, вокруг которого вращается вся катавасия — это потеря регенерации у главного героя. Но и тут все не на удивление криво. Совершенно нелепо выглядит тот факт, что чисто звериную способность Логана превратили в какой-то магический дар, который можно отнять, подавить или передать другому.

Вообще, у фильма изначально был очень сильный козырь, который мог закрыть многие минусы. Это сам главный герой. Росомаха уже давно стал культовым персонажем, но даже его присутствие в исполнении отличного актера Хью Джекмана — лишь щепка для утопающего. Истинный Логан, способный вызвать восхищение своей неуязвимой мощью, радует глаза зрителя около десяти минут. В остальном либо угрюмый заросший бродяга, либо страдающий от каждого выстрела супергерой "в возрасте". В этом-то и была фишка, но душевные и физические страдания Логана не вызывают жалости, так как связанные с ними отрывки поставлены не совсем удачно. В фильме есть определенный момент, когда кажется, что жалостливая пародия закончилась, а в душе просыпается интерес к просмотру. Увы, сценарий жесток к этому порыву души.

"Росомаха: Бессмертный" напрочь игнорирует как законы физики (эпизод на скоростном поезде), так и серьезные канонические вещи, связанные с главным героем. Логан потерял способность ускоренно заживлять свои раны, однако прорези от когтей на руках по-прежнему затягиваются мгновенно. А ведь на открытых болезненных разрезах от главного оружия героя можно было бы нарастить фильму и иронии, и драматизма. Но это еще можно простить, списав на небольшую недоделку. И полное игнорирование того факта, что Росомаха потерял память, попахивает откровенной халтурой.

В фильме очень хочется найти положительные стороны, но это можно сделать лишь при огромном желании. Картина изобилует красивыми видами современной и традиционной Японии. Можно выделить хорошую постановку боев, но этим сейчас никого не удивишь: каждый второй боевик поставлен на высоком уровне. Хью Джекман как всегда великолепно сыграл Росомаху. Но увы, отличная актерская работа тонет в издевательствах сценария. А что касается других мутантов... Именно наличие большого количество людей с интересными способностями всегда выделяло фильмы из серии "Люди Икс". "Росомаха: Бессмертный" предлагает в дополнение к главному герою всего двух необычных прохожих, которые вряд ли вызовут особый интерес у зрителя. А в добавление к ним — ниндзя, якудза и адамантиевый самурай. Тут уж на любителя.

В итоге получилась непонятная восточная одиссея, изобилующая сценарными дырами. Интерес к просмотру подогревают только желание разобраться в происходящем и главный герой картины. Но увы, даже Росомаха не может спасти ситуацию, а понимание в конце так и не приходит. Очень не хочется называть этот фильм плохим. В нем был потенциал. В нем есть на что посмотреть. К сожалению, плохой сценарий портит всю картину. Именно из-за него после просмотра становится жалко потраченных на билет денег.

TOXI

Тихоокеанский рубеж

Название в оригинале: **Pacific Rim**
Жанр: **фантастика**
Режиссер: **Гильермо дель Торо**
В ролях: **Чарли Ханнэм, Идрис Эльба, Ринко Кикути, Чарли Дэй, Роберт Казински, Макс Мартини**
Длительность: **2 ч 11 минут (131 минут)**



Порой кажется, что существует целая прослойка фильмов, созданных исключительно для того, чтобы был повод сходить в кинотеатр со своей девушкой. Или с чужой. Или просто с другом — не суть. Основная их проблема кроется в отсутствии обратной связи. Связи типа "зритель-создатель" или "зритель-режиссер", если угодно. В них не прослеживается мотивация съемочной группы. Для какой великой цели были затрачены силы, деньги, ресурсы? Такое ощущение, что создатели просто сходили на работу и получили свою огромную зарплату, сделали нечто рутинное. Да, разумеется, не стоит забывать переходящую из уст в уста истину, гласящую "не ждите от летних блокбастеров ничего особенного". Просто удивительно, что подобные картины делаются от имени режиссера, от которого трудно ничего не ждать.

Наверное, проблема в том, что Гильермо дель Торо слишком углубился в сказки. Продюсирование "Кота в сапогах", "Кунг-Фу Панд" и комиксовых "Хеллбоев" дало о себе знать и, по всей видимости, маэстро расслабился, отчего потерял режиссерскую хватку. "Тихоокеанский рубеж" вышел почти эпичным, очень красивым и дорогим фильмом, но одновременно с этим от него несет рутинностью и, уж простите за заезженную фразу, отсутствием души. Ведь были же "Хребет Дьявола", "Лабиринт Фавна" — фильмы с четко прослеживающимися, фактически неповторимыми стилями, в которых смешались драма, некоторая сказочность и толика ужаса. Даже в спродюсированной "Маме" были заметны подобные нотки. Почему сейчас на экраны вышло кино, снятое лишь для того, чтобы окупить свой бюджет — решительно непонятно.

В общем и целом, сюжетная составляющая, равно как и задумка, дает ответ на один из важнейших вопросов, часто всплывавших среди детей девяностого года рождения: кто сильнее — Годзилла или трансформеры? На протяжении просмотра перед глазами стояла картина того, как парочка ребят играется в песочнице. У одного робот, у другого — фигурка динозавра, и они бесконечно долго месят друг друга под возгласы "бдыж-бдыж". Фактически, действие на экране — это графическая реализация того, что происходит в головах двух вышеописанных малышей. И все. Кроме невероятно красиво отрисованных и таких гигантских монстров, что Церетели пускал бы пену изо рта и катался в экстазе от одного их внешнего вида, в фильме больше нет ничего. Ничего заслуживающего внимания, конечно. А так есть паршивенький сюжет, посредственные актеры и невероятно глупые, наивные псевдонаучные заявления. Чего только стоила фраза "он аналоговый" по отношению к сложнейшему гигантскому роботу. Видимо, конструкторы прикинули, что раз места много, то можно использовать реле и лампы вместо транзисторов.

Из-за общей наивности происходящего на экране, фильм однозначно пришелся бы по вкусу ребятне возрастом от 8 до 11 лет. Проблема только в том, что рейтинг PG заявляет о минимально необходимых для просмотра тринадцати пережитых зимах. Чем данное кино может зацепить взрослого зрителя — решительно неясно.

Подводя итог, можно в первую очередь поблагодарить съемочную группу. Они исправно ходили на работу, получили приличную деньгу, наверняка неплохо оттягивались на корпоративах. Сразу видно, куда потрачены 190 миллионов долларов, причем эта фраза написана уже без сарказма. Серьезно, кино выглядит дорогим. Но оно "выстреляно" — этим словом Ильф и Петров описали ширпотребные фильмы Голливуда тридцатых годов. Очень удачная, кстати, параллель между английским словом shoot и подчеркиванием качества картины вследствие быстроты ее выпуска. Собственно, такие мысли и остаются в голове после просмотра. Когда фильм хороший, то, наверное, зритель думает о чем-то другом. И да, если успеете сходить на него в кино (мало ли, вдруг совсем некуда пойти будет), засыпая, будьте внимательны к соседу — вдруг ему нравится, а вы мешаете.

Roacher

Одинокий рейнджер

Название в оригинале: **The Lone Ranger**
Жанр: **приключения**
Режиссер: **Гор Вербински**
В ролях: **Джонни Депп, Арми Хаммер, Том Уилкинсон, Уильям Фихтнер, Барри Пеппер, Джеймс Бэдж Дэйл, Хелена Бонем Картер**
Длительность: **2 ч 29 минут (149 минут)**



Очень забавно ходить на фильмы почти вслепую. Когда не читаешь никаких аннотаций, отзывов, не смотришь трейлеров, а просто глядишь на постер и заходишь в кинотеатр только с теми ожиданиями, которые сформировали увиденные картинка и название. Будьте уверены, сделавшие так люди, высказываясь об "Одиноком рейнджере", заявили бы что-то вроде: "Ну, мы такие с приятелями увидели рекламу нового фильма, там Джонни Депп и эта, как ее, ну, в общем, девушка из "Бойцовского клуба"; пришли, значится, а там показывают "Пиратов Карибского моря", застрявших на Диком западе..."

Еще мог иметь место и такой диалог:

— Господин Вербински, у нас есть двести с лишним миллионов долларов. Можете сделать так, чтобы они превратились в триста пять?

— Не вопрос, мы снимем еще одних Пиратов Карибского моря!

— Но ведь никто на это не клюнет!

— Поверьте, я знаю, что делаю.

Начинается фильм достаточно мило и вполне безобидно. Ребенок приходит в музей (sic!) к известному индейцу и тот рассказывает историю своих приключений. Соответственно, сам сюжет развивается и подается в виде ретроспективы. Затем на экране появляется Том Уилкинсон и сразу становится ясно, кто будет главным злодеем. А вот с появлением Джонни Деппа начинается неладное. Почему-то вместо полусумасшедшего индейца Тонто мы наблюдаем привычного полусумасшедшего Джека Воробья. Начиная с очевидного сходства повадок, заканчивая вороном на голове, который вызывает стойкие ассоциации с треуголкой, буквально все в индейце выдает Того Самого пирата. Сознание начинает сопротивляться — как это его занесло на Дикий запад? И здесь возникает первый конфликт зрителя и фильма: показывают одно, а ощущается совершенно другое. Чем дальше в лес, тем, как известно, больше дров. В процессе просмотра мы понимаем, что главный герой — это очевидная калька с Уилла Тернера, первый главзлодей — чистой воды капитан Барбосса, и теряется куда-то лишь Элизабет Суон. К счастью, Бонэм-Картер досталась маленькая, но совершенно уникальная роль. Хотя, все-таки, при желании можно сравнить трактирщицу и ведьму из второй части "Пиратов"... но вряд ли это уже что-то изменит.

Какой вывод можно сделать из прочитанного? Правильно, нам пытаются втюхать нечто уже виденное под другой маской. "Но нам и так постоянно втюхивают одно и то же" — скажете вы и будете правы. Однако некоторые фильмы настолько хороши и настолько уникальны, что попытка их копировать светится ярче полярной звезды на августовском небе. В таких случаях зритель остается наедине с чувством обмана, что однозначно не есть хорошо.

Ну да ладно, в один момент, поскольку деньги за сеанс или DVD уже уплачены, вы не обращаете внимания на все дежавю и хотите просто насладиться зрелищем. И тут можно отметить следующие моменты. Пусть и жутко знакомая, если не сказать, что привычная, но действительно приятная игра Деппа. Подчистую слизанный с Зорро, но, опять же, не откровенно скучный сюжет. Без всяких оговорок великолепные сцены с поездами. Вообще, поезда — главная фишка фильма, и именно на них, а также на постройку полноценной железнодорожной ветки, была вбухана основная масса денежных средств. Экшен-сцены с поездами смотрятся просто великолепно и захватывающе. Конечно, общая концепция постановки некоторых моментов снова напоминает о "Пиратах Карибского моря", однако радость глаз заглушает диссонанс в мозгу. Еще в фильме достаточно неплохой и приятный юмор, большая часть которого, разумеется, поставляется индейцем. Но нельзя не признать, что общая длительность событий затянута. Некоторые сцены можно было бы вырезать, а некоторые попросту укоротить.

По итогу получается, что мы посмотрели фильм про приключения Зорро и Джека Воробья в конце 19 века. Хорошо это или плохо — судить исключительно вам. Некоторые зрители пребывали в полном восторге, видя знакомые моменты, другие же придерживаются точки зрения, отраженной в данной статье. И только беспощадная статистика кассовых сборов, которые все никак не покроют затраты, претендует на объективность. Так что, господин Вербински, пишите лучше сценарии, у вас они лучше получаются, и вам за них "Оскары" дают.

Roacher





Университет монстров



Название в оригинале: **Monsters University**
Жанр: **анимация**
Режиссер: **Дэн Скэнлон**
Роли озвучивали: **Джон Гудман, Билли Кристал, Стив Бушеми, Хелен Миррен, Питер Сон**
Длительность: **1 ч 47 минут (107 минут)**



Об "Университете монстров" много написать не получится. Единственное, что решительно неясно, так это кто и на каких основаниях умудряется называть данную картину плохой. Pixar за время своего существования не выпустила ни одного плохого мультфильма, и этот — также не исключение. Да, у них у всех есть общие черты, и в каждом по отдельности не так много оригинальности, но, черт возьми, это же мультики! Мультики для детей, а в случае с "Университетом монстров" еще и для взрослых, которые смотрели предыдущую часть в детстве.

Общая суть картины — глубже раскрыть измерение монстров, а также характеры главных героев. Было очень приятно увидеть Майка в школе — сценаристы показали в этой сцене, откуда и почему у него пошла такая страсть к работе в Корпорации. Затем сюжет перескакивает уже в университетские годы, и начинается непосредственное его развитие. Встречаются знакомые персонажи и раскрываются их взаимоотношения с главными героями.

Незамысловатая и веселая атмосфера сдобрена яркими красками окружения. Вот что-что, а графика и анимация выше всяких похвал. Приятнее всего смотрятся разнообразные пушистые элементы, которые в 2001 году были реализованы достаточно бедно, но сейчас технологии позволяют развернуться красоте визуального ряда на полную катушку. Нельзя не упомянуть про количество монстров на метр квадратный — оно зашкаливает и просто поражает. Поскольку действие разворачивается в университете, народу там пруд-пруди, а значит, остается только удивляться тому объему работы, проделанной художниками для создания столь качественной атмосферы.

Некоторые зрители высказывали жалобу по поводу того, что в мультике недостаточно юмора. Трудно оценить объективность данной претензии, ведь чувство юмора у каждого свое, но раз молва ходила, то упомянуть о данном факте необходимо.

Что бы там ни говорили про "уже не тот" и "первая часть была лучше", фильм получился годным и добротным. Усилий на его создание ушло немало, и это видно. Харизматичные герои, незамысловатая мораль и позитивная атмосфера — что еще нужно мультику, на который стоит отвести своего ребенка? Впрочем, отвести уже вряд ли получится: прокат подошел к концу, но DVD на полку приобрести однозначно стоит.

Roacher

Планшет-трансформер на Windows 8 HP ENVY x2

Все, кому хоть раз в жизни приходилось набирать текст объемом более килобайта на виртуальной клавиатуре, знают, насколько это неудобно. Многие пользователи уже по этой причине приобретают к своему планшету отдельную Bluetooth-клавиатуру, подходящую док-станцию или сразу меняют его на ультрабук. Еще одним решением данного вопроса стали готовые комплекты из планшета и док-станции, с дополнительными портами, видеоразъемами и даже аккумулятором. Если необходима мобильность, клавиатурная док-станция отсоединяется, и планшет готов вас сопровождать везде.

Важно отметить, что свою настоящую популярность трансформеры начали завоевывать с выходом операционной системы Windows 8. Android, заточенный только под сенсорное управление, и Windows RT, ограниченная в наборе программного обеспечения, не слишком подошли для трансформеров.

Комплект ENVY x2 от HP своим появлением сделал маленькую революцию на рынке, причем как планшетов, так и ульрабуков. Дело в том, что диагональ экрана ENVY x2 составляет целых 11,6 дюймов. Таким образом, в режиме планшета вы можете просматривать страницы журналов в формате PDF без необходимости увеличивать страницу, чтобы прочитать мелкий шрифт. Если же подключить планшет к док-станции, вы получите настоящий ультрабук. С большим экраном и полным функционалом.

"Начинка" HP ENVY x2 построена на новом процессоре семейства Clover Trail, являющемся, пожалуй, самым практичным на сегодня для мобильных платформ. С ним вы можете запускать любое программное обеспечение под архитектуру x86, но при этом никакой активной системы охлаждения не требуется. Планшет полностью бесшумный и не слишком требователен к электропитанию.

В своем внешнем оформлении HP ENVY x2 более чем привлекателен. И планшет, и док станция почти целиком выполнены из алюминия. Для облегчения устройства пластик использовали лишь в клавиатурной панели.

Над экраном, окантованном черной рамкой, размещена камера для видеочатов, стереомикрофон и датчик освещенности. В нижней части можно заметить одинокую сенсорную клавишу.

На задней панели планшета справа и слева, вровень с плоскостью корпуса, разместились кнопка включения и качелька регулировки громкости. Посередине в верхней части можно увидеть глазок основной камеры с 8-мегапиксельным сенсором и светодиодной вспышкой. Камера умеет снимать ролики формата Full HD и делать фотографии в 8 Мп разрешении.

Для обеспечения аудиосоставляющей конструкторы объединились с известным производителем портативной акустики, компанией Beats Audio. Небольшие динамики встроены в нижнюю грань планшета и даже в тандеме с док-станцией достаточно неплохо выполняют свою работу. Громкость звука не очень велика, но качество неплохое. Для повседневных нужд динамиков вполне хватает, однако для музыки и фильмов все-таки лучше подключить наушники.

В нижем торце имеется разъем для подключения зарядного кабеля (или док-станции), слот под карту памяти формата microSD (до 64 Гб) и универсальное 3,5-мм гнездо для гарнитуры.

Сам планшет не оснащен USB-портом, но зато целых два есть на блоке клавиатуры. При этом они разнесены по двум разным граням, что упрощает подключение габаритных флеш-накопителей. Кроме того можно использовать полнофункциональный порт HDMI и слот для полноформатных карт памяти типа SD.

Комплект беспроводных модулей ENVY x2 самый современный: Bluetooth 4.0, Wi-Fi 802.11n и NFC. 3G-модема почему-то нет, но можно подключить обычный USB-"свисток" или использовать 3G-роутер.

Планшет крепится в док-станции очень прочно и, в отличие от большинства трансформеров, его нельзя просто вытащить одной рукой из гнезда. Сначала нужно другой рукой оттянуть защелку.

Клавиатура в док-станции оказалась на редкость удобной. Ход кнопок почти бесшумный и не очень глубокий. Щелчок ощущается только тактильно. Немного неудобно, что локализованная клавиатура сделана с белыми символами обеих раскладок на черном фоне, причем латинские буквы нанесены по центру клавиш, а кириллица — в нижнем правом углу. Тем, кто не умеет набирать текст вслепую, придется приспосабливаться.

Зато сенсорная площадка очень большая. С ее помощью удобно очень точно позиционировать курсор в графических приложениях или даже прицел в играх.

Очень функциональным оказался и сенсор экрана. При диагонали 11,6 дюймов экран поддерживает набор удобных multitouch-жестов. Матрица экрана имеет широкие углы обзора и большой запас по яркости. Из недостатков можно отметить лишь глянцевое покрытие, бликующее на солнце.

Несмотря на то, что в ENVY x2 используется современный двухъядерный процессор Atom Z2760 с частотой 1,8 ГГц и оперативная память объемом 2 Гб, планшет сложно назвать очень производительным. Он без проблем справляется с офисными приложениями и мультимедийными программами, а также простыми играми. Но играть в самые современные трехмерные боевики или гонки на планшете будет сложновато. Скорость загрузки приложений очень высокая из-за использования SSD-накопителя.

Вместе с док-станцией ENVY x2 проработает до 12 часов при 70% яркости и до 14 часов на 45%. В "одиночку" это время сократится до семи часов в самом экономном режиме.

Итог: один из самых привлекательных трансформеров для тех, кто играм предпочитает рабочие приложения или фильмы. За менее чем 1000 у.е. вы получаете два вполне полноценных устройства: ультрабук и планшет с большим экраном на современной операционной системе.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Игровая гарнитура Logitech G430

Для любого геймера, помимо игровой мышки и клавиатуры, незаменимой частью экипировки является гарнитура. Причем в самом обязательном порядке — закрытого типа, чтобы на чемпионатах никакие посторонние звуки не отвлекали от сражений.

Компания Logitech уже много лет обновляет и дополняет свою серию игровых устройств с общим индексом "G". Вот и свежая гарнитура G430 появилась.

В первую очередь стоит отметить, что, как и все гаджеты линейки, G430 стоит довольно много — около 100 у.е. За эту сумму вы получаете не только саму гарнитуру, но и компактную звуковую плату, которая подключается к порту USB. Интересно, что для ее работы не нужно никаких драйверов. Карта отлично распознается любой операционной системой от Windows XP и выше.

Дизайнеры остались верны общей концепции линейки и сохранили черты дизайна всей серии G. В G430 вы не найдете никаких плавных линий и гламурных обводов. Все смотрится достаточно резко и даже агрессивно. Несмотря на это, гарнитура не утратила своей высокой эргономичности. Наушники отлично адаптируются под форму головы, к тому же мягкие накладки во внутренней части оголовья и на амбушюрах только добавляют комфорта. Они изготовлены из гигроскопичной ткани, легко впитывающей и испаряющей пот.

Как у любой профессиональной гарнитуры, чаши наушников G430 полностью закрывают уши. Шарниры, на которых закреплены телефоны, имеют достаточно много степеней свободы. Гарнитуру можно положить на стол, а наушники при этом окажутся развернутыми на 90 градусов, что страхует крепления от повреждений.

Микрофон гарнитуры встроен в левую чашу и крепится на гибкой штанге с широким основанием. Он снабжен системой шумоподавления, и даже в помещении, заполненном галдящими зеваками, ваша речь будет отлично передаваться коллегам по команде. Оголовье гарнитуры достаточно упругое. Наушники плотно закрывают уши, но давление не вызывает дискомфорта.

Сигнальный провод наушников, присоединенный к левому телефону, достаточно длинный — более трех метров. Проблем с далеко стоящим системным блоком точно не возникнет. Провод имеет небольшой блок управления громкостью (с клипсой) и кнопку отключения микрофона.

Для проверки качества звучания наушников было применено три способа: с комплектной звуковой платой, встроенной звуковой картой нетбука и медиавозможностями планшета iPad 2. Результаты тестов показали, что в качестве обычных наушников гарнитура Logitech G430 работает достаточно неплохо, но на самом деле ее предназначение полностью раскрывается именно с комплектной звуковой платой.

Все дело в том, что она поддерживает эффекты виртуального объемного звука Dolby Headphone 7.1, и потому в играх вы получите куда больше аудиоэффектов. Позиционирование противника ощущается замечательно. И это с учетом того, что в гарнитуре не используется система с большим количеством динамиков.

Вся эта красота заработает на любом компьютере, но только после установки фирменного программного обеспечения Logitech Gaming Software. В ней же можно получить доступ к регулировкам эквалайзера или программно менять громкость звучания.

Что касается частотной составляющей, то здесь гарнитура показала себя очень хорошо на высоких и средних и удовлетворительно на басах и низких. Баланс частот хорош даже для проигрывания музыки, а не только озвучивания игр и фильмов. Не слишком агрессивные низкие частоты позволяют гарнитуре отлично озвучивать даже классические музыкальные треки в исполнении симфонического оркестра.

Итог: гарнитура G430 наверняка придется по вкусу не только любому геймеру, часто посещающему чемпионаты по киберспорту, но и любителю послушать музыку, не отвлекаясь на посторонние шумы и не мешая при этом окружающим. Отличный внешний вид, комплектная звуковая плата с поддержкой объемного звука и высокое качество Logitech.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Компактные колонки SVEN SPS-604



Выбор акустической системы для многих пользователей может представлять как огромную проблему, так и полное ее отсутствие. Некоторым нужны простые колонки, чтобы озвучить системные звуковые оповещения, вроде сигнала вызова в Skype или мелодии выхода из Windows. Чуть более привередливые, но все равно не особо искушенные пользователи довольствуются недорогими, но габаритными и качественными системами, которые уже относительно прилично могут воспроизводить музыкальные треки и звуковые дорожки фильмов.

Комплект SVEN SPS-604 предназначен для тех, кто не хочет занимать свой стол большими колонками, но при этом не приемлет пластика в материалах изготовления. Колонок такого типа на рынке не очень много, и потому появление SPS-604 приятно порадовало.

По своей функциональности акустика напоминает массивные деревянные двухкомпонентные системы. К тому же в ней есть все то, что обычно производители стараются встроить в настольную акустику среднего уровня.

Колонки SPS-604 изготовлены из качественных панелей MDF и декорированы виниловой пленкой черного цвета с мелкой фактурой. Для улучшения звуковой панорамы основания колонок немного скошены на оптимальный угол для традиционного настольного размещения. В каждом сателлите имеется по одному широкополосному динамику, лицевые панели забраны металлическими сетками.

Важным достоинством колонок является способ электропитания. Им не надо отдельной розетки. Все необходимые вольты и амперы колонки получают от свободного USB-порта. Этим свойством SVEN SPS-604 очень схожа с портативной акустикой для ноутбуков, ведь на лицевой панели правой колонки предусмотрены не только регулятор громкости и кнопка включения питания, но также и два входа для подключения наушников и микрофона. Таким образом пользователям, часто общающимся через голосовые сервисы с использованием обычных проводных гарнитур, создано дополнительное удобство.

Что касается звучания, то здесь колонки показали себя довольно неплохо, особенно учитывая их незначительные размеры. Басовая составляющая невелика, но это легко объяснить всего одним динамиком и малыми габаритами. Низкие частоты не преобладают, однако звучат уверенно и не забиваются средними и тем более высокими.

Звуковая панорама равномерная при условии установки обоих сателлитов исключительно в направлении пользователя, что, в принципе, несложно, ведь колонки компактны.

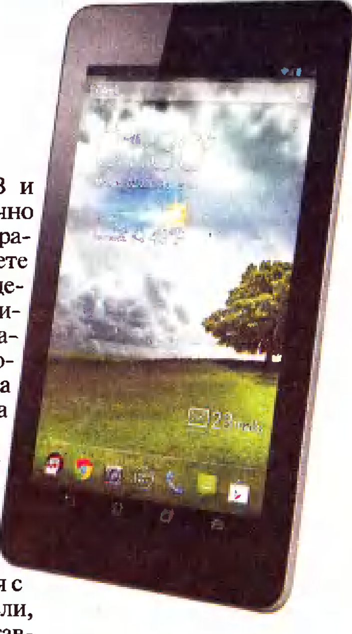
Зато по громкости SPS-604 способны заткнуть за пояс некоторые даже намного более внушительные настольные системы. Причем, что интересно, на максимуме громкости динамики ничуть не захлебываются и не хрипят. Разве что если умудриться подать на них нечто с запредельными низами, но, опять же, громкость будет такая, что комфортного прослушивания вы все равно не получите, поэтому и пробовать не имеет смысла.

А вот теперь — главное! Сравнительно компактная акустика, с деревянными корпусами, входами для микрофона и наушников, немалой громкостью и почти независимым электропитанием обойдется вам... всего в 15 (!) у.е.

Итог: В общем — очень хороший вариант для компактной озвучки рабочего места, как для десктопа, так и для ноутбука. Деревянные корпуса позволяют передавать сбалансированный, плотный звук без посторонних дребезжаний. Приятная цена, скромный внешний вид и универсальность.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Планшетофон ASUS Fonepad



Компания ASUS давно известна своей приверженностью к экспериментам, причем, как правило, достаточно удачным. Именно она в свое время стала автором неплохих планшетов под управлением Windows 8 и Windows RT и трансформеров AiO и PadFone. Google избрала тайваньскую компанию для разработки своего планшета Nexus. Наконец, именно ASUS реализовала идею объединения смартфона и планшета в одном устройстве. Причем не просто создав смартфон с увеличенным экраном, а наоборот — добавив разговорный динамик на лицевую панель своего, казалось бы, вполне обычного планшета.

В итоге получился ASUS Fonepad, который сложно назвать планшетом или смартфоном, ведь он объединяет в себе и то и другое, и, в отличие от своего "двоюродного брата" с похожим именем PadFone, новый гаджет не имеет док-станции. На нем, как на любом привычном смартфоне, можно отправлять SMS, MMS, фотографировать и, конечно же, звонить как по обычному телефону. Вот только огромный, по сравнению со смартфонами, экран придаст вам немного комичный вид.

Однако во внешнем виде самого устройства ничего легкомысленного точно не найдешь. Почти весь корпус, за исключением небольшой верхней вставки, сделан из алюминия. Вставка снимается с трудом, а под ней можно найти слоты для SIM и карты памяти формата MicroSD. Комплектация устройства довольно скромная: сам планшет, зарядное устройство, USB-кабель и мануал.

Габариты ASUS Fonepad мало отличаются от оных в любом другом семидюймовом планшете, равно как и вес, который составляет 340 граммов. В руке гаджет лежит достаточно комфортно, причем как в портретном, так и альбомном положении. Удивительное дело: даже к голове Fonepad прикладывать можно без лишних неудобств.

Из физических клавиш управления на левой грани корпуса есть только кнопки включения и регулировки громкости. Разъем USB и гнездо наушников логично размещены на нижней грани. Динамик в планшете только один, его размещение и форма очень напоминают iPad'овские. Миниатюрные дырочки и прямоугольная форма гриля, а также расположение на задней панели.

Кстати, в тестируемом экземпляре камера была только одна — фронтальная с разрешением 1,2 мегапикселя. Существует модификация с камерой на задней панели, разрешение которой составляет 3 мегапикселя. Экран планшета приятно удивил разрешением 1280x800 пикселей и отменной яркостью. IPS-матрица обеспечивает отличные углы обзора и сравнительно неплохую цветопередачу. Датчик освещенности оказался отлично откалиброван, так что нет смысла отключать регулировку яркости в настройках.

Основу "начинки" планшета составляет x86-процессор Intel Atom Z2420. CPU одноядерный, с частотой 1,2 гигагерца. На первый взгляд это немного, но процессор поддерживает двухпотоковую технологию HyperThreading, и в ряде случаев он показывает весьма солидные результаты. Кроме того данный Z2420 изначально дружит со стандартами мобильной связи, 3G и HSPA+. Графическую составляющую обеспечивает чип PowerVR SGX540.

Оперативная память не очень велика — 1 гигабайт. Помимо слота для флешки с объемом до 32 Гб, планшет предоставляет вам собственную память в 8 или 16 гигабайт. Но и это еще не все. Владельцы ASUS Fonepad сразу пожизненно получают 5 гигабайт в облачном хранилище ASUS Webstorage Space. Правда не уточнено, пожизненно для пользователя или для его устройства.

Помимо упомянутых беспроводных модулей в устройстве имеется Wi-Fi и Bluetooth и спутниковая навигация форматов GPS и ГЛОНАСС.

ASUS Fonepad работает под управлением операционной системы Android 4.1, в которую добавлены четыре виртуальные кнопки. Помимо трех стандартных появилась клавиша, отвечающая за быстрый вызов виджетов и приложений. Их набор можно менять.

Что касается производительности, то здесь планшетофон показал достаточно скромные результаты. Для простых казуальных игр, серфинга в Сети и проигрывания фильмов он подходит очень хорошо. Но вот с прожорливыми 3D-играми планшет справляется довольно посредственно. Даже полностью выгрузив все лишние приложения и запустив Real Racing 3, должной плавности вы не увидите. Картинка неприятно дергается, причиной чему можно назвать плохую оптимизацию под x86-процессор.

Бенчмарк AnTuTu выставил ASUS Fonepad 6083 балла. Не очень много, но если учесть стоимость самого планшета — приемлемо. Зато по времени автономной работы гаджет оказался весьма хорош: примерно девять часов в режиме средней нагрузки.

Итог: свое устройство производители, несомненно, создали для тех, кому по роду своей деятельности планшет нужен чаще, чем смартфон, но носить с собой оба устройства не выгодно и неудобно. Fonepad и кино покажет, и по карте сориентирует, и позвонить даст. В общем, 290 у.е. за версию с 16 Гб — более чем привлекательно.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Смартфон Huawei Ascend P2

Различные слухи о смартфоне Huawei Ascend P2 начали бродить по Сети задолго до появления даже первых утечек с неофициальных сайтов. Говорилось, что новинка должна была стать самой производительной в своем ценовом секторе, поддерживать современные LTE-сети и в то же время по толщине не превышать 6,45 мм.

Смартфон вышел, и он на самом деле поддерживает все новые технологии, при невысокой цене показывает довольно высокую производительность, но вот с толщиной вышла промашка. Huawei Ascend P2 не стал рекордсменом. Сначала цифры официального пресс-релиза, а потом и штангенциркуль показали: 8.4 мм. Два миллиметра в плюс, но все равно смартфон лежит в руке как влитой. Если судить по отзывам на форумах, дополнительная толщина сыграла даже положительную роль. Более тонкие смартфоны тактильно "режут" руки. Так что именно в модели Ascend P2 производители смогли соблюсти необходимую эргономичную золотую середину.

Экран Ascend P2 достаточно велик для того, чтобы стать отличным подспорьем не только в интернет-серфинге, но и в играх и "камерном" киносеансе, диагонали в 4.7 дюйма более чем достаточно. Да и для обычных голосовых звонков такой размер вполне оптимален. Аппарат не выглядит излишне громоздким и неказистым со стороны.



Корпус смартфона выполнен неразборным, потому никаких люфтов и скрипов при попытке скручивания обнаружено не было.

Слот для сим-карты прикрыт заглушкой и расположен на боковой грани аппарата. В нижней части размещен разъем для зарядки аккумуляторной батареи, а на верхней — гнездо наушников. К сожалению, слота под карту памяти в аппарате нет.

В данной модели производители применили экран, созданный по новой технологии, с сенсорной панелью, которая, вместе с самой матрицей на 30% тоньше, чем у большинства других смартфонов. В результате картинка смотрится очень ярко и контрастно. При этом создается ощущение, что иконки приложений "разложены" не под стеклом экрана, а практически на нем и их буквально можно потрогать.

Разрешение экрана составляет 1280x720 пикселей с плотностью 312 ppi. Если сравнивать аппарат с флагманскими моделями, то это не самый впечатляющий результат, однако пикселизация картинки незаметна даже на достаточно близком рассмотрении. Кроме того порадовали углы обзора, позволяющие отлично смотреть кино в компании, и приспособленность к яркому солнцу. Правда, для последнего приходится выкрутить яркость экрана на максимум.

Мультитач сенсора поддерживает до десяти одновременных касаний и управление в перчатках. Для проверки использовались кожаные, вязанные и — смеха ради — медицинские. Все три испытания смартфон выдержал отлично, только резиновые перчатки не очень хорошо скользили по экрану, зато читались сенсором лучше всех.

Под дисплеем расположена полоса управления с тремя основными сенсорными клавишами. Есть и традиционные физические кнопки: питание, громкость и (вот прелесть!) клавиша быстрого вызова камеры, полезность которой сложно переоценить.

Сама камера также порадовала. Она имеет разрешение 13 мегапикселей, сенсор с обратной подсветкой и неплохую вспышку. Для онлайн-бесед используется оптика в 1.3 мегапикселя с возможностью записи HD-видео.

Однако стоит учесть, что ролики могут занимать довольно много места, и штатных 16 Гб памяти, пять из которых уже забирает операционная система, может не хватить. Тем более, если вы любитель неконтролируемо закачивать на смартфон разные приложения.

В Huawei Ascend P2 используется ОС Android 4.1 с уникальным интерфейсом Huawei Emotion UI 1.5. Благодаря ему пользоваться аппаратом потрясающе удобно. Даже лучше, чем у конкурирующих интерфейсов Sense или TouchWiz. Уже с экрана блокировки вы можете перейти к одному из четырех заранее настроенных приложений. К тому же теперь все новые ярлыки сразу появляются на рабочем столе.

Беспроводные модули можно включать или выключать в отдельной панели с быстрым доступом. Помимо привычных Wi-Fi и Bluetooth, в новом смартфоне есть и модуль NFC.

В Huawei Ascend P2 используется мощный четырехъядерный процессор Hisilicon K3V2. Правда, оперативной памяти всего 1 Гб. Этого хватит для двух или трех офисных задач, но для тяжелых игр лучше выгрузить из нее все лишнее. Бенчмарк AnTuTu показал результат 19062 единицы, а емкости аккумулятора хватает для проигрывания трех фильмов или целого дня щадящего использования.

Итог: Huawei Ascend P2 смог совместить в себе оптимальный баланс производительности и цены. Неплохой процессор, качественная камера и очень приятное дополнение в виде отдельной кнопки для нее. Поддержка самых современных сотовых сетей LTE и технологии NFC ставят его в один ряд с большинством современных флагманов.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Сенсорная мышь Microsoft Touch Mouse

Сенсоры, похоже, станут тем самым трендом, который надолго займет умы конструкторов самых различных гаджетов. Причем началось это еще со времен появления первых чувствительных к прикосновению панелей ноутбуках, продолжилось сенсорными клавишами на телефонах, мониторах и бытовой технике вообще. Теперь сенсорные экраны планшетов и смартфонов дополнили, опять же, сенсоры, но уже в устройствах ввода, точнее — в мышках.

На самом деле идея внедрить в мышки сенсорные панели появилась достаточно давно. Однако на первых порах технология не вышла за рамки банальной замены ролика скроллинга на полоску с датчиками прикосновения. Что-то вроде клона линии скроллинга на правой грани старых тачпадов в ноутбуках.

Чуть позже конструкторы провели эксперимент, заменив традиционные клавиши одной, а выбор функции возложив на сенсорные датчики под пальцами, обычно нажимающими на правую и левую кнопки.

Однако последней находкой стало размещение огромного сенсора почти по всей поверхности верхней панели корпуса мышки, что позволило реализовать огромное количество функций без дополнительных клавиш.

Как и любой свой гаджет, мышку Touch Mouse Microsoft упаковала в коробку из очень плотного картона с окошком, демонстрирующим сам гаджет. Так как мышка беспроводная, в комплекте нашелся миниатюрный ресивер с уникальным названием Plug-And-Go Nano и батарейки, а еще удлинитель, если вдруг USB-порты в системном блоке перекрыты штекерами от других устройств. Интересно, что крышка батарейного отсека упакована отдельно от самой мышки. Если понадобится, ресивер можно приклеить к корпусу системного блока с помощью комплектных двусторонних наклеек.

Как и любая сенсорная мышь, Microsoft Touch Mouse смотрится как что-то цельное. Почти вся верхняя панель покрыта симпатичным орнаментом, который на самом деле обозначает рабочую зону сенсорной панели. Даже кнопки у мышки есть, просто они скрыты и обозначаются лишь нажатием на правую или левую половинки корпуса. К слову, половинки полностью симметричны, так что левшам новая мышка наверняка понравится.

Форма корпуса Touch Mouse немного нестандартная. Углублений под большой и безымянный палец здесь нет, потому водить мышкой по столу с непривычки неудобно. Лучше сразу попросить продавца распаковать мышку и дать вам немного поводить ею по столу.

Теперь о функциональности. Без преувеличения можно сказать, что Touch Mouse является самой "умелой" мышкой из всех представленных на рынке.

Сенсорная панель позволяет управлять функциями офисных программ и операционной системы Windows, причем как 7-й, так и 8-й версии. Вот только для обеспечения всей функциональности предварительно придется скачать и установить сервисную утилиту. Почему производители не записали ее на диск и не включили в комплект — тайна. Утилита позволяет настроить жесты, менять чувствительность и скорость прокрутки, а также задавать функции клавиш в различных приложениях.

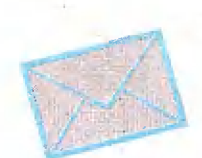
Еще одной важной и интересной особенностью мышки Microsoft Touch Mouse является ее оптический датчик. Он подсвечивается не красным, не белым и даже не зеленым, а необычным синим светодиодом. Технологию запатентовали, назвали Microsoft BlueTrack и в спецификации указали, что именно такое освещение сенсора, благодаря меньшей длине волны, позволяет улавливать самые мелкие шероховатости на рабочей поверхности, по которой передвигается мышь. В итоге штатные 1000 dpi "отрабатываются" на все 100 процентов, а поверхности доступны буквально любые, кроме стекла и зеркала.

Любителям шутеров 1000 dpi, возможно не покажется достаточно серьезным показателем, но для стратегий и RPG мышка очень даже годится.

Итог: несомненно, Touch Mouse являет собой весьма серьезную инновацию, которая порадует буквально всех рядовых пользователей и большую часть игроков. Шикарный внешний вид, потрясающая функциональность, оригинальная подсветка сенсора и, к сожалению, необходимость скачивания сервисного ПО. Только перед покупкой попросите продавца подержать гаджет в руках. Все-таки дизайн немного непривычный.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Здравствуйте, читатели! Июль вышел очень насыщенный, совсем не отпускной. "Наша почта" — лучшее место, чтобы все подытожить и осмыслить. Срочно делюсь увиденным.



Сергей

Доброго времени суток. Накипело — просто и вычурно — подписку на год, на столетие и т.д. не оформлял и не собираюсь (тут более принцип), но постоянно покупал газету. Постоянно — и мне как-то было цветково-летне, что цена геометрической прогрессией неслась вперед — НО когда 2 месяца (а то и 4, наверное, успевал) — продавщицы в 4-х!!! (ЧЕТЫРЕХ) ларьках в городе Жлобине говорят, что им приходит только по 1 (ОДНОМУ) экземпляру газеты... знаете, я был с вами в самые трудные времена, но, по-моему, это предел. Тут чья-то вина есть — жду комментарии на тему. Спасибо!

Все это очень напоминает анекдот про человека, который потерял деньги. В левом кармане их нет, в правом нет. А в кошельке? А в кошельке боюсь проверять, вдруг там тоже нет. Вопрос был задан приватно ВКонтакте. Отвечал я на него следующее:

"Здравствуйте.

В Жлобин я отправляю 20 экземпляров. Каким образом их распределяет Гомельоблсоюзпечать по торговым точкам Жлобина и Жлобинского района, я не знаю и не имею возможности контролировать. Как фактической — мне это просто не позволяют, так и физической — редакция не может распределять газеты по всем киоскам Беларуси вручную.

Могу ли я отправлять в Жлобин больше газет? Да, могу. Но это не гарантирует, что газеты появятся в тех четырех ларьках, где вы искали последний номер. Понимаете, кому-то в Гомельоблсоюзпечати, очевидно, проще скинуть все 20 газет в один ларек, чем распределять их равномерно по всему району. И этого кого-то мы не знаем и наказать не можем. Разве что читатели, вроде вас, начнут писать в Гомельоблсоюзпечать жалобы (мы оба понимаем, что этого не будет).

Далее, если я отправлю в Жлобин не 20, а 30 или 40 газет, это не только не решит проблему, но и повысит расходы редакции. Ведь не скупаются даже те 20 газет, которые я сейчас отправляю в Жлобин. Тем более не будут куплены 40 газет, а значит, расходы на их печать придется покрывать из кармана тех читателей, которые купили газету, или из кармана подписчиков, или из моего кармана (как нередко происходит).

Что мы можем сделать? Только одно. Подписываться. Подписчики всегда получают газету. Мне не нужно печатать лишние номера, которые никто не купит. Вам не нужно бегать по киоскам и искать. БелПочте не нужно, в отличие от Гомельсоюзпечать, распределять газеты по торговым точкам. Это единственный разумный выход, который реально может решить многие ваши и мои проблемы. Цена подписки, опять же, ниже, чем цена розницы. И я мог бы сделать ее еще ниже, если бы к моим просьбам подписываться читатели прислушались.

Принцип — хорошее дело. Но принципы нужно отстаивать. Ваш принцип — покупать газету только в розницу. И редакция ВР многое для этого делает. Например, в начале года я заключил договор о рознице с БелПочтой, а в этом месяце планирую заключить с фирмой "Росчерк", что позволит продавать ВР в универмагах. Так я защищаю ваши принципы. Подписчики компенсируют убытки розничной продажи — так они защищают ваши принципы. А как их защищаете вы?

Да, цена газеты в прошлом году быстро росла. Как и другие цены в Республике Беларусь. В 2011 году курс доллара вырос примерно в 3 раза, поэтому цены на все товары выросли тоже примерно в 3 раза. В конце 2011 года ВР стоила чуть менее 3000. Сегодня только расходы на бумагу и печать одного экземпляра ВР значительно превышают 3000. И с этим ничего нельзя поделать, ведь если Дом печати будет требовать меньше, то ему не будут продавать газетную бумагу. Шклову будет выгоднее продать бумагу в Россию."

Сергей меня понял, как и другие люди, которым я объясняю приватно. По абсолютно непостижимой для меня причине те же аргументы, повторяемые со страниц газеты, вызывают ровно ноль реакции. Ведь как говорил один из героев Достоевского: "Мне надо спокойствие. Да, я за то, чтобы меня не беспокоили, весь свет сейчас же за копейку продам. Свету ли провалиться, или вот мне чаю не пить? Я скажу, что свету провалиться, а чтоб мне чай всегда пить". Поэтому — к черту подписку, все пьем чай.

И вот еще более рискуя вызвать на свою голову гнев вкушающего чай читателя, я продолжаю тревожить его покой следующим письмом.



Петр Морозов

Добрый день!

Канадская игродельческая студия Relic Entertainment разродилась игрой Company of Heroes-2 — антисоветским продуктом про Великую Отечественную (доступна с 25.06.13). Это просто треш и угар. В игре играя за советского солдата, требуется абсолютно бессмысленно (даже с военной точки зрения) сжигать дома с советскими жителями, также требуется сжигать заживо советских солдат на поле, политом бензином, приходится расстреливать (играя в роли заградотряда) из пулемета советских солдат и прочая. Без этих действий не перейти на следующий уровень игры (играя за СССР)!

Вот видеообзор http://carambatv.ru/movie/bad-comedian/company-of-heroes-2/

Права на продажу игры в СНГ принадлежат "1С-Софтлаб" (она же ее и переводила на русский язык), продается она тут и во всех филиалах 1С-Интерес. Также ее можно купить в электронном магазине Steam. На просторах рунета нашлись несколько петиций, которые были созданы, чтоб остановить распространение этой игры на территории СНГ, было бы здорово, если бы вы написали про эти петиции.

Вот петиция к руководству "1С-Софтклаб" и "1С-Интерес" о прекращении продаж игры в СНГ http://chn.ge/1bhs8a6. Уже 6к подписей (прим. редакции: 20 тыс. на момент публикации). Вот петиция к Valve — чтобы заблокировали игру в магазине Steam на пространстве СНГ — http://chn.ge/1377Ev6. Россия — это уже второй по выручке рынок для Steam в Европе, его потеря будет ощутима для авторов. Уже 8к подписей (15,6 тыс. на момент публикации). В первой часть игры (там все происходило на территории Нормандии) российские игроки занимают третье место по численности (после США и Германии).

На метакритике рейтинг игре уже слили — он уже 1.7 из 10. На ютубе у официального трейлера — дислайков более 50%.

Ради памяти наших дедов, просим максимально привлечь внимание к этим петициям! Будем рады ответить на любые вопросы.

Спасибо, Петр Морозов

Замечательно в письме все.

Во-первых, это первая петиция геймеров против компьютерной игры. Не против какой-то там более-менее заметной шероховатости, а требование полностью запретить игру Company of Heroes 2. Написана не каким-нибудь американским юристом-популистом, не далеким от компьютерной реальности детским психологом, а именно представителями целевой аудитории игры. Успеху маркетингового отдела Relic остается только аплодировать.

Во-вторых, информационная война против Company of Heroes 2 ведется очень профессионально. Это видно и по качеству роликов (уже вышла англоязычная версия ролика Bad Comediant'a для западных зрителей), и по скорости сбора подписей, и по "слитому" рейтингу. То есть ясно, что у организаторов достаточно ресурсов, чтобы ставить подобные акции на поток.

Теперь если позволить себе чуть-чуть спекуляций, то можно увидеть определенный контур. Регулируемая сообществом система распространения игр Steam — раз (об этом много писали в прошлой "Почте"). Инди-проекты, среди которых все больше серьезных хардкорных конкурентов ААА-проектам, — два. Теперь вот намечается серьезный протест против спорного контента — три. Значит, далеко не всех устраивает перспектива превращения компьютерных игр в "телевидение №2".

В-третьих, понятно же, что Company of Heroes 2 — это не просто "клюква". "Клюква" — это какие-то абсурдные заблуждения насчет России и русских. Медведь с балалайкой и все такое. Здесь Relic сознательно выбрала вместо признанных исторических источников идеологическую литературу, написанную людьми с конкретными политическими целями. То есть если раньше верхом аналитики игровой индустрии было повторять "бабки, бабки, бабки", теперь этого языка будет не достаточно. Придется разбираться, кто на чью мельницу льет воду. А этим занимаются специалисты совсем другого уровня.

Словом, детство игровой индустрии заканчивается.

Теперь о хорошем — о нашем июльском опросе. В редакцию пришло 101 письмо с ответами, включая электронные. Если бы такое количество писем приходило в "Нашу почту", газете пришлось бы держать целый штат почтальонов, а "Наша почта" выходила бы отдельным приложением. Вот это я понимаю отклик!

В заключение два письма, касающиеся прошлого номера газеты.



Вадим

Доброго здоровья, дорогая газета!

Присоединяюсь!

Зайдя в киоск, сам не нашел "ВР". Спросил. Хозяйка показала и выдала в руки.

Да-а-а... Не узнал, богатыми быть! Красно-белое название на черном строгом, деловом фоне. Настраивает на соответствующий лад при прочтении.

Полечка, дорогая моя, спасибо за такую обложку — получил огромное эстетическое удовольствие. Желаю творческих успехов и самосовершенствования. Еще раз спасибо!!!

Отвечает Полина: "Дорогие читатели! Большое спасибо вам всем за поддержку и хорошие отзывы о моей работе. Я безмерно рада доставлять вам эстетическое удовольствие посредством своего творчества. Это лучший подарок для художника. Я работаю для вас и ради вас. И, конечно, буду очень благодарна не только лестным комментариям, но и конструктивной критике, ибо только с вашей помощью газета сможет стать еще лучше, красочнее и интереснее. Что же касается меня — я сделаю для этого все возможное. Также хочу передать отдельное спасибо нашему читателю Вадиму, который прислал в редакцию подробный отзыв о нынешней обложке и ее дизайне. Ваше мнение очень важно для меня! Спасибо огромное за то, что вы есть! С уважением, Полина (Vertishake) Евменова".

Пролистывая газету (я всегда так делаю — сначала просматриваю, а затем уже изучаю), нашел в середине вкладыш анкеты. О! Хорошо, думаю, проанкетируюсь. А потом нашел еще один вкладыш анкеты в районе "Нашей почты". И подумал — "а кому-то не досталось". Просмотрел и начал читать.

Обложка потеряла информативность (но гораздо лучше 6-го номера — там вообще нет информации по содержанию) — всего 4 статьи анонсированы, не густо. Однако все смотрится очень стильно и элегантно. Еще раз наилучшие пожелания Полине — молодчина, обнимаю-целую.

Сложно поместить много текста на картинку и не испортить ее. Мы решили сейчас отдать приоритет именно красивой картинке.

Новости держат марку: читать интересно, оформлено хорошо. Читая "Обзоры", приметил колоночку "Игра в цифрах" — интересно и познавательно. Но потерялись "Радости", "Гадости", "Вывод". Зачем убрали фон? Да, конечно, жирность выделяет слова, но то, что под ними, потерялось на фоне обзора.

Такие мелкие детали утрясутся со временем.

Понравились "Символы эпохи". Хорошо вот так вспомнить детство, юность. Приятно. Спасибо товарищу MDL за Такой обзор на "Стартрек: Возмездие", а конкретно за кадр блондинки в бикини. Каюсь, посмотрел только из-за этого кадра в обзоре. Да, красивое женское тело прекрасно подходит для рекламы.

Думаю, сам персонаж добавлен ради этого кадра. А по сюжету не нужен.

На такой приятной ноте можно и прощаться. Желаю газете развиваться, развиваться и развиваться. С наилучшими пожеланиями. Ваш читатель Вадим.

До связи, Вадим!



seva1796@gmail.com

Здравствуйте, ВР!

Здравствуйте.

Недавно прочел июльский номер, где была просьба высказаться об нововведениях в газете, и решил написать вам письмо. Что ж, по моему мнению новая газета просто превосходна: все рубрики довольно интересные, оформление тоже на уровне, а информативность так вообще зашкаливает (естественно, в хорошем смысле; первый раз читаю газету понемногу несколько дней, обычно же хватает и пару часов), разве что обложка немного неоднозначна: рисунок, без сомнения, просто превосходный, но мне вспоминается обложка с несколькими играми сразу, т.е. игра номера по центру, а по краям располагались небольшие изображения из игр, которые также присутствовали в номере, даже с краткими комментариями. Так что я не имею ничего против рисунков, но одного, пусть даже почти неотличимого от постера, мне кажется, маловато... Сомневаюсь, что мои слова что-то изменят, но это просто мое скромное мнение, которое вы просили высказать.

Да, арт от создателей игры всегда очень качественный, но обычно засмотренный до дыр. Поэтому обложка из чужих артов была яркой, "нарядной", но никогда не неожиданной. Ее не хотелось рассматривать. А уникальные обложки можно даже коллекционировать — нигде, кроме как в "ВР", эти арты вы не увидите.

Идем дальше. Как я уже сказал, очень порадовали рубрики, особенно краткий обзор игр с Е3 — приятно чувствовать себя в курсе последних новостей игромира. Но опять же, огорчил один обзор. А именно, обзор GRID 2. Не стал бы даже писать о такой мелочи, ведь, как известно, у каждого свое мнение и свой взгляд на игру, но все-таки задела за живое оценка 8 данному... проекту. Читал обзоры различных игровых изданий, большинство из которых, непонятно почему, ставят игре высокие оценки. Сложилось ощущение проплаченности подобных обзоров, и стал с нетерпением ждать обзор родной виртуалки: уж там-то точно вся правда будет — а тут такая неожиданность... "Что ж, может, я просто не разбираюсь в играх?" — возникает такая мысль. Однако на форумах в основном игру также знатно поливают грязью и ссылаются на проплаченность всего, что только можно. Где же истина? Давайте разберемся.

Графика у игры еще более менее сносная, скажу даже больше — неплохая, но на этом все и заканчивается. Физика просто ужасна: заносы на полкилометра на пустом месте, постоянное застревание в барьерах трека и различных мелких элементах дизайна, не говоря уже о просто таки неадекватном управлении (играю на Xbox, так что мне еще более-менее удобно, а вот из отзывов PC-геймеров можно сделать вывод, что играть в нее на клавиатуре почти невозможно). Как правильно заметил автор обзора, трассы действительно однообразны и надоедают ОЧЕНЬ быстро. Автор, опять же, верно подметил, что игра держится в основном на дрифте (поправка: исключительно на одном дрифте), так что если не уметь входить в управляемый занос, то играть вообще не имеет смысла. ИИ тут довольно... хотел сказать агрессивный, но говорю неадекватный, т.к. соперники всеми возможными способами пытаются вытолкнуть вас с трассы (не буду судить о реализме, потому что не знаю, как ведут себя на реальных гонках), но мало того, если вас вытолкнули, то догнать хоть кого-то уже не представляется возможным (надо использовать повтор или перезапускать гонку), но если же вы сами вытолкнете противника с трассы, добившись его лобового столкновения с деревом, то он просто магическим образом, имея куда менее мощный автомобиль, телепортируется (по другому никак и не сказать) у вас за спиной спустя минуту (при этом я не упоминаю о том, что вы вылетаете с трассы от малейшего бокового удара, а ваш противник вылетит, только если целую гонку его подрезать). Если это называется отличным ИИ, то я признаю себя полным нубом, выброшу свой Xbox в окно, а затем выпрыгну сам. При всем этом автор обзора под конец ставит рядом с этим непотребством Forza!!! Ну это уже слишком! Играй автор в "форзу", он и десятиметровой палкой не прикоснулся бы к GRID 2. Хоть "форза" и не позиционирует себя как 100% симулятор, в ней (в отличие от "грид 2") имеется и вид из кабины и множество настроек управления, вплоть до ручного переключения передач, для новичков же имеется помощь в управлении, с помощью которой управление становится почти аркадным, а я уж не сравниваю эти игры по другим пунктам, потому что преимущество Forza очевидно. Единственное, я не играл в мультиплеер и не могу его оценить... но согласитесь, что ставить 8 за мультиплеер и среднюю графику — это странно и неоправданно, вот. Я высказался о наболевшем вопросе (надеюсь, никого не обидел) и хотелось бы, чтобы мое мнение об этой игре прочитал сам автор обзора и, если его не затруднит, кратко прокомметировал.

Марк: "Ну, в целом адекватное мнение, в игре действительно есть спорные моменты. По мнению автора в гоночных играх мультиплеер это главное. Исключения есть, но их мало. Акцент в "Гриде 2" тоже на мультиплеере. Поэтому к синглу я отнесся снисходительно. Покупать ради сингла игру нет смысла. Ради мультиплеера — есть. Особенно, если играть с друзьями. Плюс, в июле были патчи, которые поправили искусственный интеллект, сделали его более сбалансированным".

Теперь о чем-нибудь менее остром. Так, например, стал замечать, что иногда после обзора игры не пишется, по какой версии игры был сделан обзор. Это, конечно, не столь важно в обзоре, но когда автор пишет про глюки и неудобность управление не совсем понятно, какую версию он имеет в виду...

Нужно писать, абсолютно верно.

Немного о хорошем. Порадовала колонка "Игра в цифрах", особенно когда написано с юмором, как в обзоре к Resident Evil. Рубрика про мобильные игры тоже пришлась по вкусу: интересно знать, какие игры выходят на мой телефон, а т.к. телефон на Android сейчас есть почти у каждого, то думаю, что она понравилась не мне одному.

Как я заметил, в основном вам пишут письма с рассуждениями о направлениях развития игровой индустрии сейчас и в будущем, о преимуществах\недостатках покупки лицензионных игр, или вообще философские рассуждения обо всем. На такие темы мне нечего сказать, так что извиняюсь за мое скучное письмо (к тому же, полное критики) и надеюсь, что вы не заснули при чтении. Могу разве что написать по теме консолей нового поколения. Согласен с вами в том, что консоли выйдут уже совсем скоро, вместе с ними начнут выходить и эксклюзивные игры, но, учитывая, что большинство геймеров, и я в том числе, сидит на пиратках, немногие смогут в них поиграть. Причина даже не в пиратских играх, а в том, что мало кто купит только вышедшие консоли по той простой причине, что это влечет за собой необходимость покупки лицензионных дисков, которые, из-за их стоимости в нашей стране (40 и более $), немногие могут себе позволить. Но все же, я считаю, что такого резкого перехода не будет хотя бы потому, что сами разработчики понимают, что требуется время, пока новые консоли широко разойдутся, а выпускать игры для единичных игроков, купивших новую консоль — только убытки. Это подтверждается хотя бы тем, что такой хит (всем не угодишь, но неужели кто-то осмелится утверждать, что эта игра — не хит?), как GTA V, выпускается на консоли не нового, а старого поколения, хотя новые консоли уже не за горами.

Не очень переживаю за разработчиков консольных игр. Да, им теперь придется гадать на кофейной гуще, чтобы решить, перебираться на next-gen или задержаться на "старых конях". Старых консолей больше, но там пиратство гуще. Новые есть не у всех, но без игр они и не будут продаваться. В общем, какие-то студии обанкротятся и закроются. Но это и так происходит достаточно часто, так что технология выкупа франшиз, передачи их другим студиям и последующего перезапуска серий уже налажена. Все будет в порядке: попкорновые блогбастеры будут выходить, супергероев и бравых коммандос на наш век хватит.

Что ж, думаю, я сказал все, что хотел. Желаю любимым ВР удачи и дальнейшего процветания и еще раз извиняюсь за немного объемное письмо. До свидания!

До свидания!

P.S. В последнее время газета с каждым месяцем понемногу дорожает, но июльский номер этих денег однозначно стоит.

Парадокс: весь прошлый год цена росла — ни одного письма на эту тему. В этом году цена не росла — пошли письма, что растет. Ну, вам виднее.

Очень важные споры и очень содержательные посты появляются на форуме vrgames.by и в нашей группе ВКонтакте. Отдавая приоритет письмам, полученным по электронной и бумажной почте, я иногда будут приводить фрагменты публичной переписки. В том случае, если тема кажется мне острой и особенно показательной. Если вам есть что добавить — пишите мне на anuriel@anuriel.com.

P. S. Как и было обещано, мы разыграли среди приславших ответы небольшой приз. Генератор случайных чисел решил, что победителем будет ***Алексей Ермоленко из г. Минска****. Ему и достанется лицензионный диск с видеоигровым хитом.*

Спасибо всем, кто участвовал в анкетировании. Ответы помогут нам сделать "ВР" лучше. До встречи!

Дыдышко Артем aka Anuriel

БЛИЦ

В новом "Блице" мы попросили наших читателей вспомнить о незаслуженно заброшенных любимых игровых сериях. Вернуться в прошлое невозможно, однако можно сколотить команду спецов, собрать пару миллионов через Kickstarter и возродить забытую франшизу. А если ваша фантазия выдаст вам в кредит еще миллионов десять воображаемых зеленых, то ремейк даже получится апгрейдить с учетом современных технологий. Нужен только проект, идея, которая вдохнет жизнь в груду спрайтов. Итак, какую игровую серию вы хотели бы возродить? И как бы вы ее улучшили?

Aaron13: Может, звучит и банально, но я бы хотел возродить вселенную S.T.A.L.K.E.R. Расширить Зону и добавить туда оружие и технику, которые сам разработал, плюс глобальный онлайн-режим.

Firrelly: Ох, как бы хотелось возродить так и не увидевшую свет "пиратскую" игру Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned! Игр о пиратах не так уж и мало, но настоящий пиратский дух присутствует, хорошо если в двух-трех из них... Не хватает действительно глубокой и многогранной игры с полным погружением в пиратскую романтику. Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned могла стать именно таким проектом. Но увы и ах...

Totalit: Bulletstorm — первая и, похоже, последняя игра из запланированной серии. Как мы помним, концовка игры четко показала: да, друг, жди продолжения! Но, увы, по словам президента издательства Epic Games, игра провалилась в продажах. Эх, а хотелось бы увидеть как продолжение сюжета, так и кучу новых "скиллшотов"; больше разнообразных стволов в арсенале за счет отмены лимита на "грузоподъемность" или за счет мегаспособности "спаяй из двух пушек одну"; также завести в игру боссов, БОЛЬШИХ и живучих (люблю веселые и затяжные бои); добавить новых антуражей: айсберги и льдины, горные хребты, да и, черт возьми, открытый космос! Это ж сколько возможностей для скиллпинков! К пинку можно еще добавить парочку ударов в ближнем бою. Как вам удар головой, избиение противника кулаками с последующим FATALITY? Классно было бы!

Aladad: No One Lives Forever — игра которая великолепно использовала все стереотипы шпионских фильмов, но не превращалась в банальный плагиат, а становилась отличной комедией. Тот цирк, который творился на экране, забыть невозможно. Комические падения противников с лестниц и окон, банановая кожура как гаджет, взрывоопасный козел, один из злодеев — Карлик на одноколесном велосипеде, и многое другое. При этом игра не теряла шпионского шарма, и основная заслуга принадлежит потрясающей музыке. Начиная с меню и заканчивая титрами. Ну и, конечно, главная героиня! Идеальный шпион 60-х годов.

KroRex: Моя идея не в том, чтобы возродить серию, а скорее... подправить, что ли, серию The Elder Scrolls. В смысле, чтобы разработчики сделали TES VI, ориентируясь на Morrowind, взяли из него лучшее, продолжили историю противостояния Империи и Доминиона не через 60-100 лет, а вскоре после окончания гражданской войны в Скайриме. Если подумать еще, то с Heroes of Might and Magic нехорошо получилось, но что здесь можно сделать — понятия не имею.

Gonza83: А я бы возродил игрушку про червяка Джима и про боевых жаб. Там почти ничего улучшать не нужно было бы, просто сделать так же круто, как это было, только добавить еще больше крутости всякой разной. До сих пор на эмуляторах играю в эти игры. Тут недавно на PC вышел Mortal Kombat и я-таки купил себе геймпад, но первым делом не в "мортал" зарубился, а в Джима и боевых жаб. Люблю эти игры, хоть убейте. В целом, многие старые игры достойны возрождения. Всего и не упомнишь.

SMokingbird: Knights of the Old Republic. Думаю, не я один жду полноценной третьей части. У Obsidian получилась замечательная история во втором "которе", хочется увидеть продолжение.

Spec Ops. Все забыли про Spec Ops. Хотя после The Line будет сложно придумать что-то новое.

P.S.: Странно, что еще никто не пошутил по поводу Half-Life...

Спасибо всем за участие! Этот "Блиц" получился заметно "толще" предыдущих, что не может не радовать. Если вы еще до сих пор не участвовали в рубрике, не стесняйтесь, заходите на форум vrgames.by и делитесь своими мыслями!

Роман Бетеня



Любопытство

Сотни компьютерных игр посвящаются будущему человечества. От постапокалипсиса, где люди уничтожили свою цивилизацию, до космических опер, в которых наш вид колонизирует космические миры. Но пока мы называем научной фантастикой роботов и лазерное оружие, наука понемногу превращает вымысел в реальность. И даже создает нечто далеко превосходящее фантазию классических писателей. О неминуемо приближающемся будущем наша новая рубрика "Исследование завершено".

Лучше, конечно, чтобы жизни на Марсе было, если вспомнить Doom и что там была за "жизнь". Но перестраховаться не мешает. Год назад, 6 августа 2012, на Красную Планету высадился робот Curiosity (с англ. "любопытство"), весь обвешанный лазерами и нейтронными пушками. А еще им можно управлять с видом от первого лица... Словом, ясно, на что похожа работа 400 операторов робота из Mars Science Laboratory.

Ни одной адской твари Curiosity еще не нашел. И даже бактерий, на обнаружение которых надеялись в глубине души ученые из MSL, стальной исследователь пока не подцепил. Но земляне согласны и на меньшее — любые органические вещества или следы того, что хотя бы в перспективе могло стать или когда-то было жизнью, вполне удовлетворили бы их любопытство. Вы тоже подумали про нефть? Не стоит, право! У американских ученых в данном случае исключительно академический интерес. А Curiosity на всякий случай оснастили спектрометром, с помощью которого он определяет состав попадающихся ему на пути минералов. Мало ли, что удастся найти?

Возвращаясь к вопросу о жизни, он давно уже не далек от прагматики и очень даже по зубам человечеству. На Марсе пять лет как нашли воду в виде льда, и мало кто сомневается, что когда-то планета была не такой уж пустынной. На ее поверхности текли реки, а Curiosity высадился как раз на дне высохшего озера. Поэтому иногда задачу робота формулируют иначе: "Оценка условий для жизни на Марсе". Земля давно подумывает отправить на соседнюю планету своих представителей. Вероятно — с билетом в один конец. Поэтому среди прочего марсоход сейчас замеряет уровень радиации, чтобы не повторить ненароком в реальности сценарий фильма "Вспомнить всё".

Сороконожка

Злейшим врагом Curiosity сейчас является рельеф Марса, ведь все препятствия должен обнаруживать по ходу перемещения сам робот. Шестиколесная машина весом почти 900 кг должна пройти через песчаные дюны, а затем взобраться на гору Эолида высотой 5,5 км. Любая ошибка навигации будет фатальной. Это вроде как в Half-Life 2 сорваться на багги со скалы и увидеть надпись Game Over, только в данном случае "гамовер" будет стоить 2,5 миллиарда долларов и расстроит не одних только зрителей из интернета. Поэтому марсоход движется в среднем со скоростью 30 метров в час. Медленно, но верно.

На борту машины полно всяких датчиков: от банальных камер до ковша и бура, с помощью которых Curiosity копается в глубинах марсианской почвы. Однако далеко не все находки прилетают на Землю в готовом виде, мощнейшим инструментом по-прежнему является человеческая хитроумность. Например, Curiosity был свидетелем частичного солнечного затмения — Фобос проходил через солнечный диск. Снимки редкие, но какой от них толк? Оказывается, по ним можно определить приливные силы, действующие на Марс, и таким образом уточнить, из чего состоит планета.

Вообще, марсоход очень любит фотографировать, и шлет на Землю снимки сотнями. Ему в этом помогают орбитальные спутники NASA. Скорость связи с ними (чуть не сказал "интернет-канала") достигает 2 Мбит/с, что очень неплохо для одинокого блогера. Подкачал только пинг — до Земли сигнал добирается в среднем за 12,5 минут. Что не мешает Curiosity держать своих поклонников в курсе всех своих дел.



Интернет-звезда

Пока еще ни одному человеку не удалось выложить на Youtube видео своего космического полета, или в Twitter — свою фотку на Марсе. Поэтому робот моментально стал знаменитостью глобальной Сети. Под напором тысяч желающих увидеть путешествие Curiosity "падали" даже сервера Youtube. Пока, наконец, NASA не разорилась на особо мощный "облачный" хостинг для сайта mars.nasa.gov/msl.



Из марсохода вышел хороший шоумен: он вещает на Марс человеческую речь, поздравляет себя с днем рождения музыкой, отмечает пройденный путь буквами JPL, записанными азбукой Морзе, а вместе с Curiosity на одном борту прибыла на Марс капсула с 1 200 000 подписей сообщества NASA.

А значит, все еще множество землян грезит космосом и сгорает от любопытства по научным открытиям. Не потому, что людям не хватает ресурсов, а просто хочется, чтобы фантастика стала реальностью.

И еще

По мнению Curiosity, человеку пока не судьба слетать на Марс. Бешеная радиация сведет его в могилу еще в ходе полета.

Anuriel

HP представила в Минске ноутбук EliteBook Revolve 810 и планшет Slate7

Трансформер с длинным названием EliteBook Revolve 810 обладает сенсорным экраном с диагональю 11,6 дюйма, который поворачивается вокруг своей оси.



По словам представителя компании, ноутбук прошел военные тесты стандарта 810G и устойчив к пыли, ударам и падениям. Но порты, расположенные сзади, ничем не закрываются — что будет, если в них попадет вода? Островная клавиатура удобная, кнопки матовые и приятные на ощупь — очень напоминают по качеству материалов клавиши MacBook, что только комплимент HP. Revolve 810 подключается к специальной подставке (она также умеет заряжать ноутбук) с дополнительным набором портов, помимо этого на ней есть основные видеовыходы для подключения к проектору или HD-телевизору. Подставка в комплект не входит. Ноутбук позиционируется как премиум-решение для ведения бизнеса и корпоративных пользователей. Цена соответствующая — порядка $1500 в зависимости от комплектации. Неприятно удивил только пластиковый корпус, выполненный "под алюминий". За такую сумму хотелось бы настоящий металл.



Slate7 — семидюймовый планшет с демократичной ценой (около $200). Характеристики не особо впечатляют, но главное достоинство новинки — доступность. Работает Slate7 под управлением Android 4.1.1. Компания обращает внимание на то, что это первый планшет с технологией Beats Audio, и звук должен быть просто отменным. На данный момент доступно два цвета задней крышки — серая и красная, обе с покрытием софт-тач. Планшет толстоват, но благодаря небольшой диагонали и маленькому весу держать его удобно. Порадовала металлическая окантовка — обычно используют крашеный пластик, а здесь алюминий. В ближайшее время появится версия с 3G-модулем.

Станислав Иванейко

Директор — ДЫДЫШКО Артем Вячеславович.
Шеф-редактор — ИВАНЕЙКО Станислав Владимирович.



Учредитель и издатель — частное предприятие «Виртуальные радости».
Рег. св. №237 выдано Министерством информации РБ 15.02.2012 г.
Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный).

Адрес редакции: Республика Беларусь, 220007, г. Минск, пер. Проездной, 3-1. Тел. (017) 217-43-15.
E-mail: vr@vrgames.by.

Подписано в печать 7.08.2013 в 22.30.
Тираж 5014 экз.
Заказ № 3497.
Цена договорная.

Отпечатано в типографии республиканского унитарного предприятия «Издательство Белорусский Дом печати», Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79.
ЛП № 02330/0494179 от 03.04.2009.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12